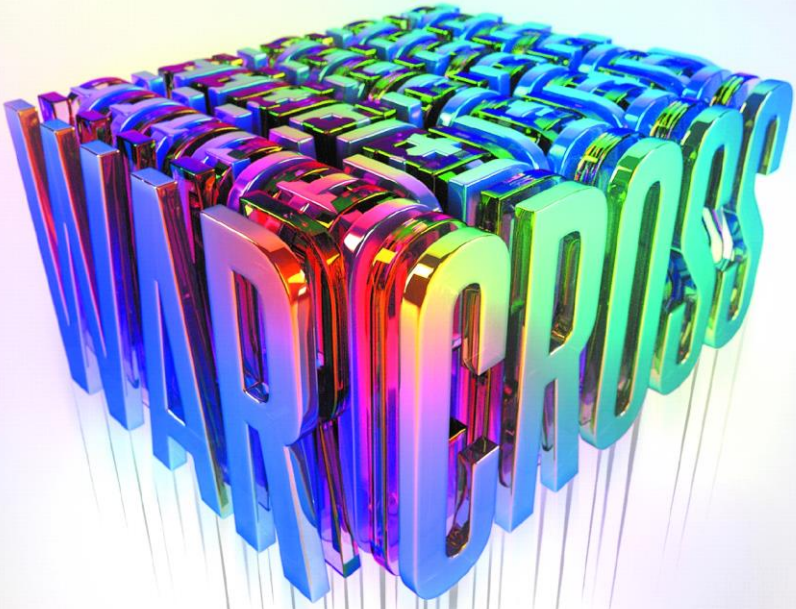
MARIE LU

O doză de adrenalină vibrantă, plină de acțiune. Lu creează personaje cu suflet și hotărâre, apoi le eliberează într-o lume plină de lumină și de posibilități infinite.

LEIGH BARDUGO, autoarea bestsellerului **Banda celor șase ciori**



JUCĂTOR
VÂNĂTOR
HACKER
PION

LEDA EDGE

MARIE LU

WARCROSS

Colecţie coordonată de
Shauki Al-Gareeb

MARIE LU

WARCROSS

Volumul 1

Traducere din limba engleză și note de
IULIA DROMERESCHI

CORINT BOOKS
2017

Redactare: Shauki Al-Gareeb
Tehnoredactare computerizată: Mihaela Ciufu
Design copertă: Theresa Evangelista
Ilustrație copertă: Cream3D

Marie Lu, *Warcross*
Copyright © 2017 Xiwei Lu
All rights reserved.

Toate drepturile asupra ediției în limba română
aparțin GRUPULUI EDITORIAL CORINT
LEDA EDGE este marcă înregistrată.

ISBN 978–606–793–142–6

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Lu, Marie
Warcross / Marie Lu; trad.: Iulia Dromereschi.
— Bucureşti: Corint Books, 2017 3 vol.
ISBN 978–606–793–141–9
Vol. 1. – 2017. — ISBN 978–606–793–142–6
I. Dromereschi, Iulia (trad.)
821.111

Cuprins

MANHATTAN 10

1 10

2 23

3 37

4 45

5 58

6 68

7 79

8 92

9 114

10 129

11 150

12 162

13 169

14 182

15 193

16 206

17 210

18 216

19 224

20 246

21 252

22 273

23 281

24 295

25 307

26 313

27 322

28 334

29 345

30 359

31 371

Mulţumiri 378

Pentru Kristin şi Jen.
Vă mulțumesc că mi-ați schimbat viața
şi că încă sunteţi aici, mulți ani mai târziu

Nu există nimeni care să nu fi auzit de Hideo Tanaka, tânărul geniu care a inventat Warcross pe când avea doar treisprezece ani. Un sondaj la nivel mondial, lansat astăzi, arată că o majoritate covârşitoare de 90% dintre persoanele cu vârste cuprinse între 12 şi 30 de ani joacă acum regulat sau măcar o dată pe săptămână. Campionatul de Warcross de anul acesta va atrage, spun estimările, în jur de 200 de milioane de spectatori. [...]

Erată:

O versiune anterioară a articolului l-a prezentat din greşeală pe Hideo Tanaka drept milionar. El este, de fapt, miliardar.

THE NEW YORK DIGEST

MANHATTAN
New York, New York

1

E al naibii de frig şi nu prea e timpul potrivit pentru vânătoare.

Mă trece un fior. Îmi trag eşarfa mai sus, îmi acopăr gura şi îmi şterg fulgii de zăpadă de pe gene. Apoi izbesc cu gheata skateboard-ul electric. Placa e veche şi uzată, la fel ca toate lucrurile mele. Vopseaua albastră aproape că s-a dus de tot şi se vede plasticul ieftin de sub ea, dar încă rezistă, iar când apăs mai tare cu călcâiul, reacționează în sfârşit, azvârlindu-mă în față în timp ce mă strecor printre două rânduri de maşini. Părul meu strălucitor, în culorile curcubeului, îmi biciuieşte fața.

— Alo! strigă după mine un şofer căruia îi depăşesc maşina. Privesc peste umăr şi-l văd amenințând cu pumnul prin geamul deschis. Erai să mă zgârii!

Prefer să mă întorc şi să-l ignor. De obicei sunt o persoană mai amabilă – sau cel puțin aş fi strigat nişte scuze. Dar în dimineața asta mă aştepta o hârtiuță galbenă lipită pe uşa apartamentului, iar cuvintele de pe ea erau scrise cu litere gigantice.

72 DE ORE. PLĂTEŞTI SAU PLECI.

Cu alte cuvinte, am întârziat cu chiria aproape trei luni. Dacă nu pun rapid mâna pe 3.450 de dolari, îmi petrec weekendul în stradă.

Asta ar strica ziua oricui.

Mă înțeapă obrajii de la vânt. Tăiat de colțurile zgârie-norilor, cerul devine tot mai cenuşiu, iar în doar câteva ore fulguiala se va transforma într-o ninsoare în toată regula. Maşinile aglomerează străzile – un şir nesfârşit de semafoare şi claxoane de aici până în Times Square. Ocazional, sunetul strident al fluierului unui polițist de la circulație întrerupe haosul. Aerul e sufocat de mirosul gazelor de eşapament, iar dintr-o gură de aerisire din apropiere țâşnesc aburi. Oamenii se înghesuie pe trotuare. Elevii care se întorc de la şcoală sunt uşor de identificat, punctând mulțimea cu ghiozdanele şi căştile lor supradimensionate.

Teoretic, ar trebui să mă număr printre ei. Ar fi fost primul meu an de colegiu, însă am început să chiulesc după ce a murit tata şi am renunțat complet acum câțiva ani. (OK, fie, în principiu, am fost exmatriculată. Dar jur c-aş fi renunțat oricum – vă spun mai multe despre asta mai târziu.)

Îmi verific telefonul, concentrată iar la vânătoare. Acum două zile, am primit următorul mesaj:

ALERTĂ de la Inspectoratul de Poliție New York!

Mandat de arestare emis pe numele Martin Hamer.

Recompensă 5.000 $.

Poliția e atât de ocupată cu rata crescută a infracțiunilor de stradă, încât nu are timp să vâneze pe cont propriu orice găinar, precum Martin Hamer, care e căutat fiindcă a pariat pe Warcross, a furat bani şi ar fi vândut droguri ca să-şi finanțeze acțiunile. Aşa că, o

dată pe săptămână, polițaii trimit un mesaj ca ăsta, o promisiune de recompensă pentru oricine prinde infractorul cu pricina.

Aici intru eu în scenă. Sunt vânător de recompense, unul dintre cei mulți din Manhattan, şi mă străduiesc să-l prind pe Martin Hamer înaintea altuia.

Oricine a trecut prin vremuri dificile înțelege felul în care un şir infinit de cifre mi-a făcut mintea să zbârnâie. O lună de chirie în cel mai prost apartament din New York: 1.150 $. Mâncarea pe o lună: 180 $. Electricitate şi internet: 150 $. Cutii cu macaroane, ramen şi Spam rămase în cămară: 4. Şi tot aşa. Pe lângă toate astea, datorez 3.450 de dolari chirie neplătită şi 6.000 de dolari la bancă.

În contul meu au mai rămas 13 dolari.

Nu e tocmai genul de lucruri de care să se îngrijoreze o fată de vârsta mea. Ar trebui să mă stresez cu examenele, cu termenele de predare a proiectelor. Să-mi fac probleme dacă mă voi trezi la timp.

Dar nu pot spune că am avut o adolescență tocmai normală.

Cinci mii de dolari: în mod evident, cea mai solidă recompensă din ultimele luni. Pentru mine, parcă ar fi toți banii din lume. Aşa că, în ultimele două zile, nu am făcut altceva decât să îl urmăresc pe tipul ăsta. Am pierdut patru recompense la rând luna asta. Dacă o pierd şi pe asta, o să am probleme mari.

Turiştii ăştia mereu blochează străzile, mă gândesc când sunt nevoită să înconjor pe o străduță şi nimeresc drept în Times Square, unde rămân în urma unui conglomerat de taxiuri oprite la o trecere de pietoni. Mă înclin în spate pe placă, mă opresc şi mă întorc cu

dificultate. Arunc din nou o privire la telefon.

Acum câteva luni, am reuşit să sparg directorul principal al jucătorilor de Warcross din New York şi am sincronizat toate datele cu hărțile de pe telefonul meu. Nu e greu, dacă te gândeşti că suntem cu toții conectați unii cu ceilalți, într-un fel sau altul. Doar că durează foarte mult. Trebuie să-ți croieşti drum într-un cont, apoi să te conectezi la prietenii săi, apoi la prietenii *prietenilor* şi, în sfârşit, poți găsi orice jucător din New York City. Acum, am reuşit să localizez ținta, însă telefonul meu e o chestie crăpată şi deteriorată, cu o baterie antică, pe sfârşite. Încearcă mereu să intre în repaus, ca să economisească energie, iar ecranul e atât de întunecat, că nu văd nimic.

— Trezirea, mormăi, încruntându-mă la pixeli. În sfârşit, sărmanul telefon scoate un mârâit slab, iar indicatorul roşu de locație se actualizează pe hartă.

Îmi croiesc drum afară din ambuteiaj şi calc puternic placa. Protestează o secundă, apoi prinde viteză înainte şi nu mai sunt decât un punct în marea agitată de oameni.

De îndată ce ajung în Times Square, sunt înconjurată de ecrane – o lume de neon şi sunet. În fiecare primăvară, Campionatul oficial de Warcross debutează cu mare fast, iar două echipe de jucători versați concurează într-o etapă numai cu celebrități. Ceremonia de anul acesta are loc deseară, în Tokio, aşa că toate ecranele se concentrează astăzi pe Warcross, într-o frenezie de jucători faimoşi, reclame şi montaje ale celor mai importante momente de anul trecut. Ultimul videoclip al lui Frankie Dena, cel mai nebunesc, e difuzat pe una dintre clădiri. E îmbrăcată ca avatarul ei

de Warcross – într-un costum ediție limitată şi o pelerină din plasă strălucitoare – şi dansează cu un grup de afacerişti îmbrăcați în roz, la patru ace. Sub ecran, turişti încântați se opresc să se fotografieze cu un individ îmbrăcat în echipament de Warcross fals.

Un alt ecran îi prezintă pe cinci dintre cei mai faimoşi jucători care concurează în această seară. Asher Wing, Kento Park, Jena MacNeil, Max Martin şi Penn Wachowski. Îmi dau capul pe spate şi îi admir. Fiecare e îmbrăcat, din cap până-n picioare, în cele mai moderne haine ale sezonului. Îmi zâmbesc, cu gurile suficient de mari ca să înghită oraşul, şi îi privesc declarând că băutura aleasă în acest sezon e Coca-Cola. Cu toții au doze în mână, iar dedesubt se derulează textul:

JUCĂTORII DE WARCROSS DE TOP SOSESC LA TOKIO,
PUNÂND LA CALE DOMINAȚIA MONDIALĂ

Trec de intersecție şi ajung pe o străduță. Ținta mea, un punctuleț roşu pe telefon, se mişcă iar. Se pare că a intrat pe 38.

Mă strecor prin traficul de pe alte câteva străzi şi într-un final ajung, oprindu-mă lângă un chioşc de ziare. Punctul roşu se află pe clădirea din fața mea, chiar deasupra uşii unei cafenele, îmi trag eşarfa şi oftez uşurată. Aerul înghețat îmi transformă respirația în aburi.

— Te-am prins, şoptesc, şi îmi permit să zâmbesc, gândindu-mă la recompensa de 5.000 de dolari.

Sar de pe skateboard-ul electric, îi scot curelele şi mi-l atârn pe umăr, unde mi se loveşte de rucsac. E cald

încă, iar căldura lui mi se strecoară prin hanorac. Îmi arcuiesc spatele, bucurându-mă de ea.

Trec pe lângă chioşcul de ziare şi arunc o privire la titluri. De obicei le verific, căutând ştiri despre persoana mea favorită. Mereu găsesc ceva. Şi acum e pe coperta uneia dintre reviste: e un tânăr înalt, care se relaxează într-un birou, îmbrăcat cu pantaloni de culoare închisă şi o cămaşă cu guler apretat, cu mânecile rulate peste coate, cu chipul ascuns de umbre.

Dedesubt se află emblema Henka Games, studioul care a creat Warcross. Mă opresc şi citesc titlul.

HIDEO TANAKA ÎMPLINEŞTE 21 DE ANI

O PRIVIRE ÎN VIAȚA PERSONALĂ A CREATORULUI WARCROSS

Inima mi se opreşte. E un sentiment familiar la vederea numelui idolului meu. Păcat că nu am timp să mă opresc şi să răsfoiesc revista. Poate mai târziu. Mă îndepărtez fără chef, îmi ajustez rucsacul şi placa şi îmi trag gluga pe cap. Ferestrele de sticlă pe lângă care trec oglindesc o imagine distorsionată a mea: faţa alungită, blugii închişi la culoare întinşi prea mult, mănuşi negre, ghete vechi, o eşarfă de un roşu spălăcit înfăşurată în jurul hanoracului negru. Părul multicolor mi se revarsă de sub glugă. Încerc să-mi imaginez cum aş arăta pe coperta unei reviste.

Nu fi proastă. Îmi alung gândul ridicol, îndreptându-mă spre intrarea în cafenea, şi trec la verificarea mentală a listei de unelte din rucsac.

1. Cătuşe
2. Lansator de cabluri
3. Mănuşi cu vârfuri metalizate
4. Telefon
5. Haine de schimb
6. Pistol cu electroşocuri
7. Carte

Într-una dintre primele mele vânători, ținta mea a vomitat pe mine după ce îmi folosisem pistolul cu electroşocuri (#6) pe el. De atunci, am început să iau cu mine haine de schimb (#5). Două ținte au reuşit să mă muşte, aşa că, după câteva injecții antitetanos, am adăugat mănuşile (#3). Lansatorul de cabluri (#2) e pentru a ajunge în locuri dificil de ajuns şi pentru a prinde oameni dificil de prins. Telefonul (#4) este asistentul meu portabil pentru spargerea conturilor. Cătuşele (#1) au un scop evident.

Iar cartea (#7) e pentru momentele când vânătoarea implică o aşteptare îndelungă. Metodele de relaxare care nu-mi consumă bateria merită cărate.

Intru în cafenea. Căldura mă inundă. Îmi verific iar telefonul. Clienții stau la rând de-a lungul unei vitrine cu produse de patiserie, aşteptând să se deschidă una dintre cele patru case automate. Pereții sunt decorați cu rafturi. O amestecătură de turişti şi studenți stau la mese. Când îmi îndrept camera telefonului spre ei, le pot vedea numele deasupra capetelor, ceea ce înseamnă că niciunul nu are profilul privat. Poate că ținta mea nu e la acest etaj.

Trec pe lângă rafturi, privind de la o masă la alta. Majoritatea oamenilor nu observă ce se întâmplă în jurul

lor. Întrebați pe oricine cu ce era îmbrăcată persoana de la masa alăturată, şi există şanse mari să nu vă poată răspunde. Dar eu pot. Pot enumera tot ce poartă şi cum se comportă fiecare persoană care stă la rând pentru cafea, câți oameni stau la fiecare masă; pot descrie felul în care umerii cuiva sunt aduşi puțin cam mult în față, felul în care cei doi care stau unul lângă altul nu-şi spun un cuvânt sau felul în care tipul acela e atent să nu aibă contact vizual cu nimeni. Practic, analizez o scenă aşa cum fotograful analizează un peisaj: mă relaxez, privesc totul deodată, caut un punct de interes şi fac un instantaneu mental pentru a-mi aminti întreaga scenă.

Caut o rupere de ritm, ceva care să-mi atragă atenția.

Privirea mi se opreşte asupra unui grup de băieți care citesc pe canapele. Mă uit la ei o vreme, aşteptând să dea un semn că ar discuta între ei sau că şi-ar pasa mesaje din mână în mână sau pe telefon. Nimic.

Atenția mi se îndreaptă spre scările care duc la etajul al doilea. Fără îndoială, alți vânători se apropie şi ei de țintă, iar eu trebuie să ajung înaintea tuturor. Iuțesc pasul în timp ce urc scările.

Nu găsesc pe nimeni acolo, cel puțin în aparență. Apoi remarc zumzetul slab a două voci de la o masă îndepărtată, ascunsă în spatele unei perechi de rafturi care-o face aproape imposibil de văzut dinspre scări. Mă apropii, cu pas uşor, şi mă uit printre rafturi.

La masă stă o femeie, cu nasul îngropat într-o carte. Un bărbat stă în picioare lângă ea, fâțâindu-se nervos. Amândoi au profiluri private.

Mă strecor lângă perete, ca să nu mă vadă, şi ascult

cu atenție.

— Nu mai am timp până mâine, spune bărbatul.

— Îmi pare rău, răspunde femeia. Dar nu prea pot face mare lucru. Şeful meu nu vrea să-ți dea banii ăştia fără măsuri de precauție suplimentare, nu cât timp poliția are un mandat de arestare pe numele tău.

— Mi-ai *promis.*

— Şi îmi pare *rău,* domnule. Vocea femeii este calmă şi cinică, de parcă ar mai fi spus asta de multe ori. E sezonul de joc. Autoritățile sunt în alertă.

— Am *trei sute de mii de note* cu voi. Ai idee cât înseamnă asta?

— Da. E treaba mea să ştiu, răspunde femeia, pe cel mai sec ton pe care l-am auzit.

Trei sute de mii de note. Asta înseamnă cam două sute de mii de dolari, la cursul de schimb valutar de azi. Tipul e pe cai mari. Să pariezi pe Warcross e ilegal în Statele Unite: e una dintre numeroasele legi ale Guvernului care au fost adoptate recent, într-o încercare disperată de a ține pasul cu tehnologia şi infracțiunile cibernetice. Când câştigi un pariu pe un meci de Warcross, primeşti credite în joc care se numesc note. Dar aici e clenciul – ori primeşti notele astea online, ori într-un loc fizic, unde întâlneşti persoane precum doamna asta. Îți schimbi notele la ea, iar ea îți dă bani reali pentru ele, păstrând un comision pentru şef.

— Sunt banii *mei,* insistă tipul.

— Trebuie să ne protejăm. Măsurile suplimentare de siguranță durează. Te poți întoarce mâine-seară şi îți putem schimba jumătate din note.

— Ți-am spus că *nu am timp până mâine seară.* Trebuie să părăsesc oraşul.

Conversația se repetă, pe acelaşi ton. Îmi țin respirația şi ascult. Femeia mai trebuie doar să-i confirme identitatea. Mijesc ochii, iar buzele îmi schițează un zâmbet ironic, înfometat. Acesta e momentul pentru care trăiesc în orice vânătoare, când piesele de puzzle împrăştiate pe traseu se unesc într-un ansamblu închegat, când văd ținta în fața ochilor, gata s-o înşfac. Am rezolvat misterul.

Te-am prins.

Conversația lor devine mai animată, iar eu îmi scot telefonul şi trimit un mesaj poliției.

Suspect în custodie.

Primesc un răspuns aproape instantaneu.

IPNY A FOST ANUNȚAT.

Îmi scot pistolul cu electroşocuri din rucsac. Se prinde preț de o secundă în marginea fermoarului şi scoate un sunet abia auzit. Conversația se opreşte. Printre rafturi, bărbatul şi femeia îşi ițesc capetele către mine, asemeni unor căprioare surprinse de faruri.

Bărbatul îmi vede expresia. Chipul îi este acoperit de un strat de transpirație, iar părul îi este lipit de frunte. Trece o fracțiune de secundă.

Trag.

O ia la goană. L-am ratat la milimetru. *Bune reflexe.* Femeia țâşneşte şi ea de la masă, dar puțin îmi pasă de ea. Mă grăbesc după el. Sare treptele câte trei o dată, aproape rostogolindu-se. Din buzunare îi cad telefonul şi câteva pixuri. Goneşte spre intrare, când ajung la primul

etaj. Țâșnesc pe ușa rotativă, pe urmele lui.

Ieșim în stradă. Oamenii scot strigăte uimite când bărbatul îi dă în lături. O turistă cu mâna pe aparatul foto cade pe spate. Dintr-o mișcare, îmi scot skateboardul electric de pe umăr, îl las la pământ, sar pe el și îl lovesc cât pot de tare cu călcâiul. Scoate un scrâșnet ascuțit, iar eu mă avânt în față, gonind pe trotuar. Bărbatul se uită în spate și mă vede ajungându-l din urmă. Continuă să fugă în stânga, pe stradă, panicat.

Cotesc în direcția lui într-un unghi atât de îngust, încât marginea plăcii protestează la contactul cu pavajul, lăsând în urmă o dungă lungă, neagră. Țintesc cu pistolul cu electroșocuri spatele bărbatului și trag.

Țipă și se împleticește. Începe să se zbată din nou, însă îl ajung din urmă. Mă prinde de gleznă. Mă împiedic și îl lovesc. Privirea lui e sălbatică, are dinții încleștați și maxilarul tensionat. Scoate un cuțit. Îi văd sclipirea în lumină, chiar la timp. Îl împing de pe mine și mă rostogolesc la distanță, înainte să mă poată înjunghia în picior. Îl prind de geacă și trag din nou, de data asta de aproape. Drept la țintă. Corpul îi devine rigid și se prăbușește pe pavaj, tremurând.

Sar pe el. Genunchiul meu îl apasă cu putere în spate, iar el geme la pământ. Sirenele poliției se aud de după colț. Un cerc de oameni s-a format în jurul nostru, cu telefoanele scoase, înregistrând.

— N-am făcut nimic, scheaună bărbatul, iar și iar, cu falca încleștată. Vocea îi e distorsionată de faptul că-l țin la pământ. Femeia dinăuntru... Îți pot spune cum o cheamă...

— Taci! i-o tai scurt, strecurându-i cătușele pe

mâini.

Spre surprinderea mea, tace. Răufăcătorii nu ascultă întotdeauna. Nu mă las până când nu trage lângă noi o maşină de poliție, până când nu văd girofarul roşu şi albastru reflectându-se pe zid. Doar atunci mă ridic şi mă îndepărtez, asigurându-mă că țin mâinile la vedere. Pielea mă furnică de la adrenalina unei vânători reuşite. Îi privesc pe cei doi polițişti ridicându-l în picioare.

Cinci mii de dolari! Când a fost ultima dată când am avut măcar jumătate din banii ăştia deodată? Niciodată. O să fiu mai puțin disperată o vreme, o să-mi plătesc chiria şi asta-l va linişti pe proprietar. Îmi mai rămân 1.550 de dolari, o *avere.* Mă gândesc la celelalte facturi. Poate mănânc şi altceva decât ramen deseară.

Îmi vine să sar în sus de bucuria victoriei. Voi fi bine – până la următoarea vânătoare.

Durează un moment să-mi dau seama că polițiştii se îndepărtează cu prizonierul fără ca măcar să-mi arunce o privire. Zâmbetul mi se şterge.

— Hei, doamnă polițistă! strig, grăbindu-mă s-o ajung din urmă. Aveți de gând să mă duceți la secție pentru recompensă sau nu? Ne vedem acolo?

Polițista îmi aruncă o privire care nu pare să corespundă cu ideea că tocmai le-am prins un infractor. Pare exasperată şi are cearcăne întunecate sub ochi, care-mi spun că nu prea s-a odihnit.

— N-ai fost prima, îmi spune.

Tresar, clipind des.

— Poftim? exclam eu.

— Un alt vânător ne-a telefonat înaintea ta.

Pentru o clipă, tot ce pot face e să mă holbez la ea.

Apoi scuip o înjurătură.

— Ce *vrăjeală!* Ați văzut cum s-a desfăşurat totul. Mi-ați confirmat alerta cu toții!

Ridic telefonul, ca ofițerul să poată vedea mesajul primit. Chiar atunci, bateria alege să-şi dea ultima suflare.

Nu că asta ar fi schimbat cu ceva lucrurile. Ea nici măcar nu se uită în direcția telefonului.

— A fost doar un răspuns automat. Conform mesajelor *mele,* am primit prima alertă de la un alt vânător din zonă. Recompensa merge la primul care anunță, fără excepții.

Ridică din umeri, empatic, dar e cel mai idiot detaliu tehnic pe care l-am auzit.

— Pe naiba! mă răstesc eu. Cine e celălalt? Sam? Jamie? Sunt singurii care mai pieptănau zona. Îmi ridic brațele în aer. Ştiți ceva? Mă mințiți. Nu există un alt vânător. Nu vreți să plătiți. O urmăresc. V-am scutit de o treabă murdară. Asta-i înțelegerea, de asta *orice* vânător alege oamenii pe care vouă vă e lene să-i prindeți. Îmi datorați asta şi…

Partenerul polițistei îmi apucă brațul şi mă împinge atât de tare, încât aproape cad.

— Înapoi! îmi spune, mârâind. Emika Chen, nu-i aşa? Are cealaltă mână pe pistolul aflat în teacă. Da, îmi amintesc de tine.

N-am de gând să mă opun unei arme încărcate.

— Bine. Bine. Mă forțez să fac un pas înapoi şi ridic mâinile. Plec, bine? Plec acum.

— Ştiu c-ai petrecut deja o vreme în închisoare, puştoaico. Se uită urât la mine, cu privirea dură scânteind, înainte să i se alăture partenerei. Nu mă forța

să-ți ofer iar ocazia.

Aud radioul poliției chemându-i într-un alt loc. Zgomotele din jurul meu se estompează, iar imaginea din mintea mea, cu cei cinci mii de dolari, începe să se destrame, până când devine de nerecunoscut. În doar treizeci de secunde, victoria mea a fost aruncată în brațele altuia.

2

Ies din Manhattan în tăcere. Se face tot mai frig, iar fulgii răzleți s-au transformat într-o ninsoare solidă. Vântul care mă înțeapă în față se potriveşte, însă, cu starea mea. Ici şi colo, grupurile au început să se reverse în stradă, iar oamenii care poartă tricouri roşu cu albastru numără minutele, răcnind din răsputeri. Mă uit cum trec, petrecând. La distanță, fiecare latură a Empire State Building este luminată şi afişează imagini enorme cu Warcross.

Când locuiam încă la adăpostul pentru copii, vedeam Empire State Building dacă mă urcam pe acoperiş. Stăteam acolo şi priveam ore întregi cum se roteau imaginile cu Warcross pe o latură. Îmi bălăngăneam picioarele slăbănoage, până când sosea dimineața, iar lumina soarelui mă scălda în aur. Dacă mă uitam suficient de mult, mă imaginam reprezentată acolo. Chiar şi acum, simt acea urmă de încântare la vederea clădirii.

Skateboardul meu electric scoate un sunet scurt, trezindu-mă din reverie. Mă uit în jos. Bateria a ajuns la ultima liniuță. Oftez, încetinesc şi mă opresc, apoi îmi pun skateboardul pe umăr.

Caut nişte mărunţiş în buzunare şi mă îndrept spre prima stație de metrou pe care o găsesc.

Amurgul a pălit într-o seară albastră-cenuşie când ajung în fața complexului de apartamente pe care-l numesc „acasă”: Hunts Point, Bronx. Asta e cealaltă parte a oraşului luminilor. O latură a clădirii este acoperită de graffiti. Bare de metal ruginite păzesc ferestrele de la primul etaj. Gunoiul e strâns lângă treptele intrării principale – pahare de plastic, ambalaje de fast-food, sticle de bere sparte, totul parțial ascuns sub un strat subțire de zăpadă. Aici nu avem ecrane luminoase sau maşini automate care circulă pe străzile crăpate. Îmi cad umerii şi îmi simt picioarele de plumb. Nici măcar nu am mâncat cina încă, dar în momentul ăsta nu-mi dau seama dacă-mi doresc mai mult să mănânc sau să dorm.

Ceva mai încolo, un grup de oameni ai străzii se pregătesc de culcare, întinzându-şi păturile şi ridicându-şi corturile la intrarea unui magazin dărăpănat. Hainele destrămate le sunt căptuşite cu pungi de plastic. Privesc în altă parte, fiindcă nu pot îndura. Cândva, şi ei au fost copii, şi poate au avut familii care îi iubeau. Ce i-a adus aici? Cum aş arăta, dacă aş fi în locul lor?

În sfârşit, îmi fac avânt pe scări şi intru, traversând holul către uşa mea. Holul pute, ca de fiecare dată, a urină de pisică şi a covoare mucegăite, iar prin pereții subțiri îi aud pe vecini țipând unul la celălalt, un televizor cu volumul dat la maximum şi un copil care urlă. Mă relaxez. Dacă am noroc, n-o să dau de proprietar, cu maioul şi pantalonii lui de trening şi cu chipul roşu. Poate că voi beneficia chiar de un somn odihnitor, înainte să trebuiască să îi fac față dimineață.

Un nou bilet de evacuare mă aşteaptă lipit pe uşă, chiar acolo de unde-l smulsesem pe celălalt. Mă uit la el o secundă, extenuată, recitind.

NOTĂ DE EVACUARE
NUMELE CHIRIAŞULUI: EMIKA CHEN
72 DE ORE. PLĂTEŞTI SAU PLECI

Chiar era necesar să se întoarcă şi să lipească un nou bilet, de parcă ar vrea să se asigure că fiecare om din clădire ştie? Ca să mă umilească şi mai mult? Smulg biletul de pe uşă, îl boțesc în pumn şi rămân nemişcată o secundă, holbându-mă la spațiul liber unde se aflase înainte. Simt o disperare familiară, o panică sporită care mi se zbate în piept, marcând fiecare lucru pe care-l datorez. Cifrele din capul meu reîncep: chirie, mâncare, facturi, datorii.

De unde să fac rost de bani în trei zile?

— Hei!

Sar în sus. Domnul Alsole, proprietarul, a ieşit din apartamentul său şi merge cu paşi mari spre mine, cu o privire încruntată, care-l face să semene cu un peşte, şi cu părul subțire, portocaliu, în toate direcțiile. O singură privire aruncată ochilor lui injectați e suficientă să-mi dau seama că a fumat ceva. Minunat! Încă o ceartă. *Nu mai pot face față încă unui conflict pe ziua de azi.* Scotocesc după chei, dar e prea târziu, aşa că, în schimb, îmi îndrept umerii şi-mi ridic bărbia.

— Bună seara, domnule Alsole! spun, pronunțându-i numele greşit, ca şi când ar fi *domnul Asshole1.*

---

[1] Joc de cuvinte intraductibil: *asshole* - „ticălos” (în lb. eng. în original).

Se uită urât la mine.

— M-ai evitat toată săptămâna.

— N-a fost cu intenție, insist eu. Am obținut o slujbă de chelneriță şi lucrez dimineața la restaurant, şi…

— Nimeni nu mai are nevoie de chelnerițe.

Se uită din nou urât la mine, bănuitor.

— Păi, locul ăsta are. Şi e singura slujbă disponibilă. N-am găsit altceva.

— Ai spus că plăteşti *azi.*

— Ştiu ce-am spus. Trag aer în piept. Pot trece mai târziu să disc…

— Am spus eu ceva de mai târziu? Vreau banii *acum.* Şi va trebui să mai adaugi o sută.

— *Poftim?*

— A crescut chiria luna asta. Pentru întreg blocul. Crezi că asta nu-i o proprietate căutată?

— Nu e corect, spun, simțind cum îmi creşte tensiunea. Nu puteți face asta – ați crescut-o *acum,* pe loc!

— Ştii ce nu e corect, fetițo? Domnul Alsole îşi mijeşte ochii şi îşi încrucişează brațele. Gestul îi întinde pistruii de pe piele. Că locuieşti gratis în clădirea mea.

Ridic ambele mâini. Sângele mi se urcă la cap. Îi simt dogoarea în obraji.

— Ştiu… doar că…

— Ce zici de note? Ai peste cinci mii?

— Dacă aveam, vi le dădeam.

— Atunci, oferă-mi altceva, scuipă el. Izbeşte cu un deget gros ca un cârnat în skateboard. Dacă mai văd ăsta o dată, îl zdrobesc cu un ciocan! Să-l vinzi şi să-mi dai banii.

— Valorează doar 50 de parai! Fac un pas înainte.

Uitați ce e, am să fac tot ce e necesar, jur, promit! Cuvintele îmi ies pe gură într-o amestecătură dezlânată. Doar mai lăsați-mă câteva zile.

— Ascultă, puştoaico. Ridică trei degete, amintindu-mi exact pe câte luni îi sunt datoare. Nu mai fac acte de caritate. Apoi mă priveşte de sus până jos. Acum ai optsprezece ani?

Înlemnesc.

— Da.

Face un semn din cap către hol.

— Mergi să-ți găseşti o slujbă la Rockstar Club. Fetele lor scot patru sute pe noapte doar fiindcă dansează pe mese. *Tu* ai putea să scoți cinci sute, probabil. Şi nici măcar n-o să le pese că ai un semn roşu în cazier.

— Credeți că nu am verificat? îmi mijesc eu ochii. Trebuie să am douăzeci şi unu.

— Nu-mi pasă ce faci. *Joi.* Ne-am înțeles? Domnul Alsole vorbeşte acum destul de tare ca să mă stropească cu salivă. Şi vreau apartamentul curățat. Fără pată.

— Dar nu era curat când m-am mutat aici! strig înapoi.

Dar s-a întors deja cu spatele şi străbate holul.

Expir uşor când îşi trânteşte uşa de la intrare. Inima mi se izbeşte de coaste. Îmi tremură mâinile.

Gândurile mele se întorc la oamenii străzii, cu privirile lor pustii şi umerii căzuți, şi apoi la fetele pe care le-am văzut ocazional plecând din Rockstar Club, duhnind a fum, a transpirație şi a parfum greu, cu machiajul întins. Amenințarea domnului Alsole îmi aminteşte unde aş putea sfârşi, dacă nu am noroc curând. Dacă nu încep să fac nişte alegeri dificile.

Voi găsi o soluție să îl înmoi. Să îl fac să îi fie milă. *Mai lăsați-mă o săptămână, jur, şi vă dau jumătate din bani. Promit.* Cuvintele îmi dansează prin minte când vâr cheia în uşă şi o deschid.

Înăuntru e întuneric, chiar şi cu strălucirea albastră-neon de la fereastră. Aprind lumina, azvârl cheile pe blatul de la bucătărie şi arunc biletul de evacuare boțit la gunoi. Apoi, mă opresc şi mă uit prin apartament.

E o garsonieră ticsită de lucruri. De-a lungul pereților, în tencuiala vopsită, sunt crăpături. Unul dintre becurile din singura lustră de tavan a încăperii s-a ars, în timp ce al doilea clipeşte, aşteptând să fie schimbat înainte să-şi dea şi el sfârşitul. Ochelarii mei de Warcross sunt pe masa pliabilă. I-am închiriat ieftin, fiindcă-s un model mai vechi. Două cutii de carton pline cu lucruri sunt îndesate lângă bucătărie, două saltele se află lângă fereastră, iar un televizor antic şi o canapea veche de culoarea muştarului ocupă restul spațiului.

— Emi?

O voce înfundată vine de undeva de sub o pătură de pe canapea. Colega mea de apartament se ridică, se freacă la ochi şi îşi trece mâna prin claia de păr blond. *Keira.* A adormit cu ochelarii de Warcross, aşa că acum are o dungă ştearsă peste obraji şi frunte. Îşi încrețeşte nasul în direcția mea.

— Iar ai pe cineva cu tine?

Clatin din cap.

— Nu, sunt doar eu în seara asta, răspund. I-ai dat domnului Alsole jumătatea ta de chirie azi, aşa cum ai promis?

— Păi… Îmi evită privirea, îşi trece picioarele peste

canapea şi se întinde după o pungă de chipsuri pe jumătate mâncată. O să i-i dau până în weekend.

— Îți dai seama că ne dă afară joi, nu?

— Nimeni nu mi-a zis *asta.*

Apuc spătarul scaunului din camera de zi. N-a ieşit din apartament toată ziua, aşa că nu a văzut biletul de evacuare de pe uşă. Inspir adânc, amintindu-mi că nu a fost nici ea în stare să găsească ceva de lucru. După aproape un an de încercări, s-a retras în sine şi îşi petrece zilele lălăind-o prin Warcross.

Cunosc prea bine sentimentul, dar sunt prea extenuată să am răbdare cu ea. Mă întreb dacă o să-şi dea seama că locuieşte pe stradă abia când o să fim abandonate pe trotuar, cu toate lucrurile noastre.

Îmi scot eşarfa şi hanoracul şi rămân în maioul meu favorit. Intru în bucătărie şi pun apă la fiert. Mă îndrept apoi spre cele două saltele de lângă perete.

Keira şi cu mine ne-am despărțit paturile printr-o imitație de separator, creat din cutii de carton lipite la un loc cu bandă adezivă. Am încercat să-mi fac partea cât mai comodă posibil, decorând spațiul cu şiruri de beculețe aurii. O hartă a Manhattan-ului, acoperită cu notițe dezordonate, e prinsă de perete, împreună cu coperte de reviste cu Hideo Tanaka, o listă a clasamentelor actuale de Warcross pentru amatori şi un ornament de Crăciun de când eram mică. Ultimul lucru pe care îl dețin e una dintre vechile picturi ale tatei, singura pe care o mai am, sprijinită cu grijă lângă saltea. Pânza explodează de culori, iar vopseaua e groasă, de parcă ar fi încă udă. Am avut cândva mai multe dintre lucrările sale, dar a trebuit să le vând de fiecare dată când ajungeam să fiu disperată, ciobindu-i

din amintire ca să-i supraviețuiesc absenței.

Mă arunc pe saltea, iar aceasta scoate un scârțâit strident. Tavanul şi pereții sunt spălați în albastru-neon, de la reclamele magazinului cu băuturi alcoolice de peste drum. Stau nemişcată, ascultând vaietul constant, dar îndepărtat, al sirenelor, care vine de undeva din afară, cu ochii fixați pe o pată veche de apă din tavan.

Dacă tata ar fi aici, s-ar fâțâi de colo-colo, cu alura lui de profesor de modă, amestecând vopsele şi spălând pensule în borcane. Poate că şi-ar cerceta şi materia de curs pentru semestrul de primăvară sau planurile pentru Săptămâna Modei de la New York.

Întorc capul spre restul apartamentului şi mă prefac că e acolo, în versiunea sănătoasă: silueta lui înaltă, subțire, profilată în lumina de lângă uşă, claia de păr vopsit albastru lucind argintiu în întuneric, urma de barbă tăiată frumos, ochelarii cu rame negre, expresia visătoare. Ar purta o cămaşă neagră care i-ar expune tatuajele colorate de pe brațul drept, iar înfățişarea sa ar fi impecabilă, cu pantofii lustruiți şi pantalonii perfect călcați – mai puțin stropii de vopsea de pe mâini şi din păr.

Zâmbesc în sinea mea când îmi amintesc cum stăteam pe un scaun, bâțâind din picioare şi privindu-mi genunchii acoperiți de bandaje, în timp ce tata îmi colora părul cu vopsea temporară. Obrajii îmi erau încă pătați de lacrimi, fiindcă fugisem acasă de la şcoală, suspinând, după ce cineva mă împinsese şi îmi găurisem perechea favorită de blugi. Tata mormăia un cântecel în timp ce lucra. Când a terminat, mi-a ținut o oglindă în față, iar eu am scos un icnet de încântare. *Foarte Givenchy, foarte în vogă,* a spus el, atingându-mă

uşor pe nas. Am chicotit. *Mai ales dacă-l prindem aşa. Vezi?* Mi-a strâns părul sus, într-o coadă. *Nu te obişnui cu el, se spală în câteva zile. Acum, hai să luăm pizza.*

Tata spunea că uniforma fostei mele şcoli era o pată pe obrazul New York-ului. Că ar trebui să mă îmbrac de parcă lumea ar fi un loc mai bun decât este. Cumpăra flori de fiecare dată când ploua şi ne umplea casa cu ele. Uita să se şteargă pe mâini în timp ce picta şi lăsa amprente colorate peste tot. Îşi investea salariul anemic în cadouri pentru mine, materiale, binefacere, haine şi vin. Râdea prea des, se îndrăgostea prea repede şi bea prea mult.

Apoi, într-o după-amiază, când aveam unsprezece ani, s-a întors acasă, s-a aşezat pe canapea şi a început să privească în gol. Tocmai se întorsese de la un control medical. Şase luni mai târziu, era dus.

Moartea are un obicei cumplit să taie drept fiecare linie pe care ai trasat-o între prezentul şi viitorul tău. Linia care duce către felul în care tatăl tău îți umple camera de cămin cu flori în ziua absolvirii. Către rochia de mireasă pe care ți-o creează. Către cinele în compania lui, acasă la tine, în fiecare duminică, atunci când fredonatul lui afon te face să râzi atât de tare, că-ți dau lacrimile. Aveam sute de mii de asemenea linii, şi într-o singură zi au fost tăiate, lăsându-mă cu un teanc de facturi medicale neplătite şi cu o datorie la jocuri de noroc. Moartea nu mi-a oferit nimic spre care să îmi îndrept furia. Tot ce puteam face era să cercetez cerul.

După moartea lui, am început să-i imit aspectul: păr colorat, sălbatic (cutiile de vopsea de păr sunt singurul lucru pe care arunc banii), şi un braț cu tatuaje (făcute pe gratis, din milă, de artistul care se ocupase de el

înainte).

Întorc uşor capul şi mă uit la tatuajele de pe braţul meu stâng, apoi îmi trec mâna peste imagini. Încep de la încheietură şi urcă până la umăr, în nuanţe vii de albastru şi turcoaz, auriu şi roz: bujori (favoriţii tatei), clădiri în stil Escher2 care ies din valurile oceanului, note muzicale şi planete aliniate pe un fundal spaţial, o amintire a nopţilor în care tata ne ducea la ţară să privim stelele. În sfârşit, se termină cu un rând de cuvinte care-mi mângâie clavicula, o mantră pe care tata mi-o repeta, o mantră pe care mi-o recit când lucrurile devin prea mohorâte.

Orice lacăt are o cheie.

Orice problemă are o soluţie.

Orice problemă, mai puţin cea care mi l-a răpit. Mai puţin cea cu care mă confrunt acum. Iar gândul ăsta e aproape suficient să mă facă să mă ghemuiesc şi să închid ochii, să mă scufund înapoi într-un loc întunecat şi familiar.

Zgomotul apei care fierbe mă scutură din reverie, chiar la ţanc. *Sus, Emi,* îmi spun.

Mă târăsc afară din pat, mă duc la bucătărie şi vânez un pachet de tăiţei instant. (Costul cinei de azi: 1 dolar.) Rezerva mea de mâncare se limitează acum la o cutie de macaroane. Mă uit urât la Keira, care stă încă pe canapea, lipită de televizor (TV folosit: 75 de dolari). Oftând, rup pachetul de tăiţei şi îi las să cadă în apă.

Freamătul muzicii şi petrecerii vine din altă parte a clădirii. Fiecare canal local transmite ceva legat de

---

[2] M. C. Escher (1898-1972), artist plastic, gravor şi grafician olandez, cele mai cunoscute lucrări ale sale concentrându-se pe obiecte imposibile şi iluzii optice.

ceremonia de deschidere. Keira pune televizorul pe pauză pe un canal care arată un montaj cu momentele cele mai importante de anul trecut. Apoi trece la cinci comentatori de joc, care stau la etajul de sus al Tokyo Dome, prinşi într-o dispută aprinsă despre echipa care va câştiga, şi de ce. Sub ei se află o arenă în penumbră, plină cu cincizeci de mii de fani care urlă, iluminată de reflectoare mişcătoare, albastre şi roşii. Din tavan plouă cu confetti aurii.

— Putem cădea de acord asupra faptului că nu am mai văzut o echipă de jucători surpriză ca aceea de anul acesta! exclamă un comentator, cu un deget înfipt adânc în ureche, ca să audă în ciuda gălăgiei. Unul dintre ei este deja o celebritate.

— Da! confirmă şi un al doilea comentator, în timp ce restul încuviinţează. Un clip în care apare un băiat se lăţeşte pe ecranul din spate. DJ Ren a devenit cunoscut drept unul dintre cele mai vânate nume de pe scena muzicii *underground* din Franţa. Acum, Warcross îl va scoate la suprafaţă!

În timp ce comentatorii revin la certurile privind cei mai noi jucători de anul acesta, îmi reprim un val de gelozie. În fiecare an, cincizeci de amatori, sau jucători surpriză, sunt nominalizaţi de un comitet secret să fie introduşi în procesul de selecţie a echipei. Cei mai norocoşi oameni din lume, mi se pare. Dosarul meu penal mă descalifică automat de la nominalizare.

— Şi hai să vorbim despre ce multă *agitaţie* se creează pe tema jocurilor de anul acesta. Crezi că vom bate nişte recorduri? întrebă primul comentator.

— Se pare că am reuşit deja, răspunde al treilea. Anul trecut, turneul final a avut trei sute de milioane de

spectatori. Trei sute de *milioane!* Domnul Tanaka trebuie să fie mândru.

În timp ce vorbeşte, fundalul se schimbă din nou şi afişează emblema Henka Games, urmată de un clip despre creatorul Warcross, Hideo Tanaka.

E prezentat într-un frac imaculat, părăsind o petrecere de binefacere cu o tânără la braț, care poartă pe umeri paltonul lui. E mult prea grațios pentru un tip de douăzeci şi unu de ani, iar în timp ce blițurile se dezlănțuie în jurul lui, nu mă pot abține să nu mă apropii un pic.

În ultimii ani, Hideo s-a transformat dintr-un geniu adolescent lălău într-un tânăr elegant, cu ochi pătrunzători. *Politicos* este cuvântul pe care-l foloseşte majoritatea ca să-l descrie. Nimeni nu poate fi sigur de nimic, dacă nu se află în cercul său intim. Dar nu trece o săptămână fără să nu fie prezentat pe vreo copertă de tabloid, întâlnindu-se cu o celebritate sau alta, ceea ce-l aşază în capul oricărei liste la care se pot gândi. Cel mai tânăr. Cel mai chipeş. Cel mai bogat. Cel mai dorit.

— Hai să vedem ce public avem la jocul de deschidere din seara asta! continuă comentatorul.

Apare un număr şi toți izbucnesc în aplauze. *Cinci sute douăzeci de milioane.* Şi asta doar pentru ceremonia de deschidere. Oficial, Warcross este cel mai mare eveniment din lume.

Îmi iau oala cu tăiței pe canapea şi mănânc pe pilot automat, în timp ce ne uităm la şi mai multe filmări. Sunt interviuri cu fani chițăitori, care intră în Tokyo Dome, cu chipurile pictate şi cu mâinile strângând postere făcute acasă. Sunt imagini cu muncitori care verifică din nou partea tehnică. Sunt documentare în

stilul Jocurilor Olimpice, care prezintă fotografii şi clipuri cu fiecare dintre jucători. După aceea, urmează un material despre joc: două echipe care se luptă în lumile virtuale infinite din Warcross. Camera trece la mulțimea care aclamă, apoi la jucătorii profesionişti care aşteaptă într-o cameră privată din spatele scenei. Astă-seară, zâmbetele lor sunt largi, iar ochii li se luminează de nerăbdare, în timp ce fac din mână spre camera de filmat.

Nu mă pot abține să nu mă amărăsc. Puteam fi şi eu acolo, la fel de bună ca ei, dacă aveam timpul şi banii să joc toată ziua. O ştiu. Dar iată-mă: mănânc tăiței din oală, întrebându-mă cum o să supraviețuiesc până când poliția va anunța o nouă recompensă. Oare cum o fi să ai o viață perfectă? Să fii un superstar apreciat de toți? Să poți să-ți plăteşti la timp facturile şi să-ți cumperi tot ce doreşti?

— Ce ne facem, Em? întreabă Keira, întrerupând tăcerea.

Vocea îi sună golită de forță. Mă întreabă asta de fiecare dată când călcăm pe teritoriu periculos, de parcă aş fi singura responsabilă cu salvarea noastră. Însă astă-seară continui doar să mă uit la TV, nedorind să îi răspund. Ținând cont că în momentul de față am exact treisprezece dolari, mă aflu în cea mai mare încurcătură de până acum.

Mă las pe spate şi dau frâu liber ideilor. Sunt un hacker bun, grozav chiar, dar nu pot obține un loc de muncă. Sunt fie prea tânără, fie prea infractoare. Cine ar vrea să angajeze un hoț de identitate cu o condamnare la activ? Cine ar vrea să le repari gadgeturile, dacă se gândesc că e posibil să furi

informații? Asta se întâmplă când ai patru luni de detenție juvenilă în dosarul penal, care nu pot fi şterse, pe lângă o interdicție de doi ani de a te apropia de computere. Asta nu mă opreşte să mă folosesc de telefonul şi ochelarii piratați, fireşte, însă m-a împiedicat să candidez pentru o slujbă reală, la care m-aş descurca foarte bine. Abia dacă am putut închiria apartamentul. Tot ce am găsit până acum au fost recompensele ocazionale şi un post de chelneriță cu jumătate de normă, care ar dispărea în secunda în care restaurantul cumpără una automatizată. Orice altceva ar însemna să lucrez pentru o bandă sau să fur.

S-ar putea ajunge acolo.

Inspir adânc.

— Nu ştiu. O să vând ultimul tablou al tatei.

— Em… începe Keira, dar îşi înghite cuvintele.

Ştie că e oricum o ofertă fără prea mare preț. Chiar dacă am vinde totul din apartament, abia dacă am putea pune cap la cap cinci sute. Nu e nici măcar suficient să-l împiedice pe domnul Alsole să ne arunce în stradă.

Un sentiment familiar de greață mi se urcă în stomac şi îmi scarpin tatuajul de pe claviculă. *Orice lacăt are o cheie.* Dar dacă acesta nu are? Dacă nu pot ieşi din asta? Nu e posibil să pun mâna pe suficienți bani la timp. Nu mai am opțiuni. Mă lupt cu panica, încercând să nu o iau pe calea depresiei, şi mă forțez să respir. Îmi mut privirea de la televizor spre fereastră.

Indiferent unde mă aflu în oraş, ştiu întotdeauna precis în ce direcție se află vechiul meu centru de plasament. Iar dacă-mi permit, îmi pot imagina apartamentul dizolvându-se în sălile întunecate, strâmte, şi în tapetul galben, care se cojeşte, al clădirii.

Pot vedea copiii mai mari vânându-mă pe coridor şi lovindu-mă până îmi dă sângele. Îmi amintesc pişcăturile de purici. Simt înțepătura de la palma primită de la doamna Devitt. Mă aud plângând pe tăcute în patul meu, în timp ce mi-l imaginez pe tata salvându-mă din locul acela. Pot simți şi sârma gardului între degete, de când l-am escaladat şi am fugit.

Gândeşte-te. Poți rezolva asta. O voce mititică din capul meu se aprinde, cu încăpățânare. *Viața ta nu va fi aşa. Nu e destinul tău să rămâi aici pentru totdeauna. Nu eşti tatăl tău.*

La televizor, luminile din Tokyo Dome încep să scadă. Uralele se ridică într-un muget asurzitor.

— Acesta a fost reportajul nostru din timpul ceremoniei de deschidere Warcross! exclamă unul dintre comentatori, cu vocea răguşită. El şi ceilalți arată semne de victorie cu degetele. Pentru cei care privesc de acasă, e timpul să vă puneți ochelarii şi să vă alăturați *evenimentului anului!*

Keira şi i-a pus deja. Eu mă îndrept spre măsuța pliabilă, unde sunt ai mei.

Unii spun că Warcross e doar un joc stupid. Alții, că e o revoluție. Dar, pentru mine şi pentru milioane de alți oameni, este singurul mod de a ne uita necazurile. Mi-am pierdut recompensa, proprietarul meu va reveni urlând după bani mâine dimineață, eu o să mă târăsc spre slujba de chelneriță şi voi deveni fără adăpost în câteva zile, fără să ştiu unde să merg... Însă în seara asta pot să mă alătur tuturor, să-mi pun ochelarii şi să urmăresc magia.

3

Îmi amintesc clar momentul în care Hideo Tanaka mi-a schimbat viața.

Aveam 11 ani, iar tata murise de doar câteva luni. Ploaia răpăia în fereastra dormitorului pe care îl împărțeam cu alți patru copii la adăpost. Zăceam în pat, fără să pot să mă forțez să merg la şcoală – din nou. Temele neterminate mi se înşirau pe pături, rămase acolo din noaptea anterioară, când adormisem uitându-mă la paginile goale. Visasem că eram acasă şi că tata ne pregătea ochiuri şi clătite înecate în sirop, cu părul încă strălucind de sclipici şi lipici, cu râsul său puternic, atât de familiar, umplând bucătăria şi ieşind afară prin fereastra deschisă. *Bon appétit, mademoiselle!*[3], îmi urase, cu o expresie visătoare. Iar eu strigasem de bucurie când mă cuprinsese în brațe şi îmi ciufulise părul.

Apoi m-am trezit, iar scena dispăruse, lăsându-mă într-o casă străină, întunecată şi tăcută.

Nu m-am mişcat în pat. Nu am plâns. Nu plânsesem nici măcar o dată de la moartea tatei, nici măcar la înmormântare.

Orice lacrimi pe care le-aş fi putut vărsa fuseseră înlocuite cu şocul de a afla ce datorie acumulase tata. Cum se strecurase pe grupuri de pariuri online, ani la rând. Cum nu primise tratament la spital fiindcă încerca să-şi plătească datoriile.

Aşa că mi-am petrecut dimineața aşa cum îmi petrecusem fiecare zi din ultimele luni, pierdută într-o ceață de tăcere şi nemişcare. Emoțiile dispăruseră de

---

3 „Poftă bună, domnişoară!” (în lb. fr. în original).

mult în spatele unui gol de ceață din pieptul meu. Îmi foloseam fiecare clipă de mişcare ca să mă holbez în spațiu, la peretele dormitorului, la tabla albă din clasă, la interiorul dulăpiorului, la farfuriile cu mâncare fără gust. Rapoartele despre mine erau o mare de cerneală roşie. Greața constantă îmi fura apetitul. Oasele îmi ieşeau ascuțite în afară, la încheieturi şi la coate. Aveam cearcăne negre – şi toată lumea le observa, mai puțin eu.

De ce mi-ar fi păsat, oricum? Tata se dusese, iar eu eram *extrem de obosită.* Poate că ceața din pieptul meu ar fi putut creşte, din ce în ce mai deasă, până când m-ar fi înghițit într-o zi, şi aş fi putut dispărea şi eu. Aşa că zăceam ghemuită, privind picăturile de ploaie care loveau în geam, vântul care trăgea de siluetele crengilor, întrebându-mă cât va dura până când îşi vor da seama că nu sunt nici de data asta la şcoală.

Radioul cu ceas din cameră, de altfel *singurul* lucru din cameră, exceptând paturile, donat adăpostului de un centru Goodwill, era pornit. Una dintre celelalte fete nu se mai obosise să îl închidă după ce sunase alarma. Am ascultat, fără chef, ştirile despre situația economică, protestele din oraşe şi de la țară, forțele de ordine care nu reuşeau să facă față criminalității, evacuările din Miami şi New Orleans.

Apoi a început un program special, de o oră, despre un băiat pe nume Hideo Tanaka. Avea paisprezece ani pe atunci şi abia ajunsese în lumina reflectoarelor. Am început să ascult cu atenție.

— Vă amintiți cum era lumea înainte să apară telefoanele inteligente? spunea crainicul. Când simțeam că suntem în pragul unei schimbări imense, când tehnologia era *aproape acolo* şi când a fost suficient un

singur dispozitiv revoluționar ca să ne împingă pe toți dincolo? Ei bine, anul trecut, un băiat de treisprezece ani, pe nume Hideo Tanaka, ne-a mai dat un imbold. A făcut asta inventând o pereche de ochelari subțiri, fără cablu, cu brațe de metal şi căşti retractabile. Să nu presupuneți că seamănă cumva cu ochelarii pe care i-am mai văzut, cei care erau ca nişte cărămizi uriaşe ataşate de față. Nu, aceşti ochelari ultra-slim se numesc NeuroLink şi se poartă la fel de uşor ca o pereche de ochelari normali. Aici, în studio, avem cea mai nouă pereche – s-a oprit ca să şi-i pună – şi vă promitem că e cel mai *senzațional* lucru pe care l-am încercat.

NeuroLink. Auzisem despre asta. Acum ascultam prezentarea completă de la radio.

Multă vreme, pentru a crea o realitate virtuală credibilă, trebuia să construieşti o lume cât mai detaliată posibil. Aceasta necesita multe resurse financiare şi umane. Dar, indiferent cât de grozave erau efectele din jocuri, îți puteai încă da seama, dacă erai suficient de atent, că nu era real. Există o mie de mişcări imperceptibile pe care chipul uman le face pe secundă, o mie de feluri în care o frunză tremură într-un copac, un milion de lucruşoare care se găsesc în lumea reală şi nu în cea virtuală. Mintea ta ştie asta, în mod inconştient, aşa că lucrurile vor părea *nelalocul lor,* chiar dacă nu îți dai seama de ce.

Aşa că Hideo Tanaka s-a gândit la o soluție mai simplă. Ca să creezi o lume virtuală fără cusur, nu e nevoie să construieşti cele mai realiste scenarii tridimensionale.

E nevoie doar *să păcăleşti publicul că totul este real.*

Şi ghici cine face asta cel mai bine? Propriul tău

creier.

Când ai un vis, indiferent cât de nebunesc este, crezi că e real. Ai sunet surround, imagine HD, efecte speciale la 360 de grade. Şi nu vezi, de fapt, nimic din toate astea. Creierul tău creează o întreagă realitate pentru tine, fără să fie nevoie de tehnologie.

Aşa că Hideo a creat cea mai bună interfață creier-computer: o pereche de ochelari subțiri numiți NeuroLink.

Când îi purtai, îți ajutau creierul să redea lumi virtuale care arătau şi sunau *la fel* ca în realitate. Imaginează-ți cum e să te plimbi în lumea aceea, să interacționezi, să te joci, să vorbeşti. Imaginează-ți cum e să străbați cel mai real Paris virtual sau să te relaxezi într-o simulare completă a plajelor din Hawaii. Imaginează-ți cum e să zbori printr-o lume fantastică, plină de elfi şi dragoni. *Orice.*

Prin apăsarea unui mic buton dintr-o parte, ochelarii puteau trece, la fel ca lentilele polarizate, de la lumea virtuală la lumea reală. Iar când priveai lumea reală prin ei, vedeai lucruri virtuale plutind deasupra locurilor reale. Dragoni care zburau pe strada ta. Numele magazinelor, restaurantelor şi oamenilor.

Ca să demonstreze cât de minunați erau ochelarii, Hideo a creat un joc video pe care îl primeai cu fiecare pereche. Jocul se numea Warcross.

Mecanismul său era simplu: două echipe se înfruntau, fiecare încercând să obțină Artefactul celeilalte (o piatră prețioasă), fără a-l pierde pe al său. Ce îl făcea atât de spectaculos erau lumile virtuale în care aveau loc luptele, atât de realiste, încât îți puneai ochelarii şi păşeai direct în ele.

Din programul de la radio am aflat că Hideo, care se născuse la Londra şi crescuse în Tokio, învățase singur să programeze când avea unsprezece ani. *Vârsta mea.* La scurt timp după aceea, a construit prima pereche de ochelari NeuroLink în atelierul pentru reparații de computere al tatălui său, cu ajutorul mamei, care era om de ştiință în domeniul neurologiei. Părinții l-au ajutat să îşi finanțeze un set de o mie de ochelari, iar el a început să îi trimită oamenilor. O mie de comenzi s-au transformat, peste noapte, în o sută de mii. Apoi, un milion, zece milioane, o sută de milioane. Investitorii îl sunau şi îi propuneau oferte copleşitoare. Procesele curgeau gârlă cu privire la patente. Criticii erau de părere că NeuroLink va schimba viața cotidiană, călătoriile, medicina, armata şi educația. „Link Up" a fost numele unei melodii foarte îndrăgite a lui Frankie Dena, devenită hitul verii anterioare.

Şi toată lumea, dar *toată lumea,* juca Warcross. Unii jucau intens, formând echipe şi luptându-se ore în şir. Alții jucau doar relaxându-se pe o plajă virtuală sau bucurându-se de un safari virtual. Erau şi unii care îl jucau plimbându-se în lumea reală şi lăudându-se cu tigrii de companie virtuali sau populând străzile cu celebritățile favorite.

Indiferent cum era jucat, devenise un mod de viață.

Mi-am mutat privirea de la radio la paginile de teme împrăştiate pe pături. Povestea lui Hideo declanşase un sentiment în pieptul meu, răzbind prin ceață. Cum de reuşise un băiat cu doar trei ani mai mare ca mine să cucerească întreaga lume? Am rămas pe loc până când s-a încheiat programul şi a început muzica. Am mai stat o oră acolo. Apoi, încet, m-am întins după una dintre

teme.

Era pentru ora de Bazele informaticii. Prima problemă era să găseşti eroarea dintr-un cod simplu, compus din doar trei linii. Am studiat-o, imaginându-mi-l pe Hideo, la unsprezece ani, în locul meu. N-ar fi zăcut aici, uitându-se în gol. Ar fi rezolvat problema, şi pe următoarea, şi încă una.

Mi-am amintit brusc de tata, stând pe patul meu şi arătându-mi coperta din spate a unei reviste, pe care erau două desene care arătau la fel. Cerea cititorilor să găsească diferența dintre ele.

E o întrebare-capcană, i-am spus. Ochii mei cercetaseră atent fiecare dintre cele două imagini. *Desenele sunt identice.*

Tata mi-a zâmbit strâmb şi şi-a aranjat ochelarii. Mai avea încă în păr vopsea şi lipici, de când experimentase cu nişte materiale mai devreme. Mai târziu urma să îl ajut să-şi taie şuviţele lipicioase. *Uită-te mai atent*, mi-a răspuns. Şi-a luat creionul de după ureche şi a făcut o mişcare cursivă deasupra imaginii. *Gândeşte-te la un tablou pe un perete. Fără să foloseşti niciun instrument, îți poți da seama dacă e strâmb, chiar şi doar un pic. Nu pare la locul lui, nu?*

Am ridicat din umeri. *Da, cred.*

Oamenii te surprind în felul ăsta. Tata a arătat spre cele două desene, din nou, cu degetele pătate de vopsea. *Trebuie să înveți să priveşti ansamblul, nu doar piesele. Relaxează-ți ochii. Cuprinde întreaga imagine o dată.*

Am ascultat, lăsându-mă pe spate şi relaxându-mi privirea. Atunci abia am remarcat, în sfârşit, diferența, semnul minuscul de pe unul dintre desene. *Acolo!* am exclamat, arătând spre el.

Tata mi-a zâmbit. *Ai văzut?* mi-a spus. *Orice lacăt are o cheie, Emi.*

M-am uitat la temă, cu vorbele tatei rotindu-mi-se iar şi iar prin minte. Apoi, am făcut exact ce mi-a spus: m-am relaxat şi am privit codul ca pe un întreg. Ca pe un tablou. Ca şi cum aş fi căutat un punct de interes.

Am văzut eroarea aproape instant. Mi-am luat laptopul de şcoală, l-am deschis şi am scris codul corect.

A funcționat. *Salut, lume!* a spus programul.

Nici până acum nu sunt capabilă să descriu precis cum m-am simțit atunci. Mi-am văzut *soluția funcționând* pe ecran. Mi-am dat seama că, din trei linii de cod, aveam puterea să comand unei maşini să facă *exact* ce vreau.

Rotițele din capul meu, ruginite de durere, au început să se învârtească brusc. Cereau o altă problemă. Am terminat-o pe a doua, apoi pe a treia. Am continuat, mai repede şi mai repede, până când am terminat nu doar tema, ci fiecare problemă găsită în manual. Cu ceața din piept risipită, am descoperit inima caldă care bătea dedesubt.

Dacă puteam rezolva problemele acelea, atunci puteam controla ceva. Iar dacă puteam controla ceva, puteam să mă iert pentru singura problemă pe care n-aş fi putut să o rezolv vreodată, pentru singura persoană pe care n-aş fi putut să o salvez. Fiecare om are o modalitate diferită de a scăpa din hățişul întunecat al minții sale. Aceasta era a mea.

În seara aceea mi-am terminat cina pentru prima dată în câteva luni. Ziua următoare, şi următoarea, şi de atunci în fiecare zi, mi-am canalizat fiecare picătură de energie în învățarea a tot ce puteam despre programare,

despre Warcross şi despre NeuroLink.

Cât despre Hideo Tanaka… din acea zi, m-am alăturat lumii obsedate de el. L-am urmărit de parcă mi-ar fi fost teamă să clipesc, să privesc în altă parte, de parcă în orice secundă ar fi putut porni o nouă revoluție.

4

Ochelarii mei sunt vechi şi uzați, deja cu câteva generații în urmă, dar funcționează. Mi-i pun, iar căştile se potrivesc la fix, anulând zgomotul traficului şi paşilor de deasupra. Apartamentul nostru umil şi, împreună cu el, toate grijile mele, sunt înlocuite de linişte şi întuneric. Expir, uşurată să părăsesc pentru scurtă vreme lumea reală. Câmpul vizual mi se umple imediat de o lumină albastră-neon, iar eu mă trezesc stând pe un deal şi privind spre luminile oraşului virtual Tokio, care este identic cu realitatea. Singura amintire că mă aflu într-o simulare este o casetă care pluteşte în centrul imaginii.

Bine ai revenit, [nul]
Nivelul 24 | 430 N

Rândurile dispar. Fireşte că [nul] nu este numele meu. În contul meu spart, pot să mă plimb peste tot anonim. Ceilalți jucători vor vedea doar un nume de utilizator aleatoriu.

Când privesc în spatele meu, îmi văd camera personalizată cu variații ale emblemei Warcross. În mod normal, camera are două uşi: poți juca o rundă sau poți privi alți oameni jucând. Astăzi, însă, există şi o a treia uşă, deasupra căreia pluteşte un text:

Jocul de Deschidere a Sezonului de Warcross
În direct

În viața reală, lovesc cu degetele în tăblia mesei. Ochelarii îmi simt mişcările, iar o tastatură virtuală alunecă afară. O caut pe Keira în directorul jucătorilor şi o găsesc imediat, mă conectez cu ea, iar câteva secunde mai târziu îmi acceptă invitația şi îmi apare alături. La fel ca mine (şi ca majoritatea jucătorilor), şi-a creat un avatar care arată ca o versiune idealizată a ei, îmbrăcată cu câteva elemente de joc grozave pe care le-a cumpărat: o platoşă lucitoare şi o pereche de coarne.

— Hai să mergem, îmi spune.

Fac o mişcare înainte, apoi întind mâna şi deschid a treia uşă. Sunt scăldată în lumină. Mijesc ochii, iar inima îmi face un salt familiar, când mugetul invizibil al privitorilor cuprinde totul. O coloană sonoră îmi inundă căştile. Mă trezesc stând pe ceva ce pare a fi un milion de insule plutitoare, privind în jos spre cea mai frumoasă vale pe care am văzut-o vreodată.

O întindere cuprinzătoare de câmpii bogate devine o lagună de un albastru cristalin, înconjurată de stânci amețitoare şi de coame netede, abrupte, cu vârfurile acoperite de vegetație. De o parte şi de alta se aude tunetul cascadelor. Când privesc mai atent, îmi dau seama că stâncile sunt, de fapt, sculpturi enorme, fiecare în chipul câştigătorilor de turneu anteriori. Razele soarelui dansează prin vale, pictând câmpia cu lumină, în timp ce insulele plutitoare aruncă petece de umbră. Stoluri de păsări albe strigă deasupra noastră. Turnurile unui castel de pe stânci se ivesc prin ceața

îndepărtată. Mai departe, spre linia orizontului, creaturi oceanice ca nişte raze planează în aer. Acolo, cerul este negru, iar fulgerul brăzdează norii. Mă cutremur, simțind parcă electricitatea din aer.

Chiar şi coloana sonoră aleasă pentru nivelul acesta este epică, marcată de corzi orchestrale şi de tobe profunde, care-mi fac inima să vibreze.

Deasupra tuturor, o voce puternică răsună în întreaga lume:

— Bine ați venit la Jocul de Deschidere a Sezonului de Warcross!

Se aude un *ding* uşor, iar un balon transparent apare în mijlocul a ceea ce văd:

V-ați autentificat în Ceremonia de Deschidere!
+150 pct. Scorul zilei: +150
Nivelul 24 | 580 N

Apoi dispare. Recompensa mea fiindcă privesc jocul de deschidere este de 150 de puncte, care-mi va urca nivelul... doar că nu o va face, fiindcă am spart versiunea asta de Warcross. Păcat. Dacă aş fi jucat ca o persoană normală, aş fi la Nivelul 90 până acum. Aşa, mă aflu încă la Nivelul 24.

— Mereu mai adaugă câte ceva, nu?

Vocea Keirei mă dezmeticeşte. Are uimirea întipărită pe chip.

Zâmbesc, apoi inspir adânc şi îmi deschid brațele larg. Sar de pe insula mea plutitoare. Şi zbor.

Stomacul mi se strânge, căci creierul meu crede că mă aflu la mii de metri în aer. Chiui când planez peste câmpie, iar muzica mă încurajează. Pentru jucătorii care

concurează oficial există restricții; unele lumi le permit să zboare sau să înoate sub apă, pe când în altele trebuie să asculte de legea gravitației virtuale. Dar membrii publicului au mereu voie să circule prin peisaj oricum doresc. Nu îl putem modifica în niciun fel şi nu putem interacționa cu jucătorii. Nici ei nu ne văd. Ei pot auzi doar răcnetul mulțimii, uralele şi injuriile, precum şi strigătele arbitrului.

Zbor direct printre insulele plutitoare, ca o fantomă, direcționându-mă să urc cât de mult pot față de pământ. Apoi mă întorc şi mă arunc din nou, asemeni unui meteorit. Mă opresc, în final, pe una dintre insulele plutitoare, chiar când uralele mulțimii se amestecă cu vocile comentatorilor de joc din căşti, de parcă le-aş asculta la radio.

— E timpul pentru Jocul de Deschidere din fiecare an! exclamă unul dintre ei. Ne-am adunat aici, în această seară, ca să privim acest spectacol de cinci stele, înainte ca sezonul să înceapă. În capătul îndepărtat, avem echipa Alfa, condusă de Asher Wing! În capătul apropiat, avem echipa Beta, condusă de Penn Wachowski!

Jucătorii apar, în sfârşit, împrăştiați la capete opuse ale masei de insule plutitoare. Mă îndepărtez în zbor de Keira, ca să-i văd mai de aproape.

Regula avatarului pentru jucătorii de Warcross oficiali, profesionişti, este că reprezentanții lor virtuali trebuie să arate la fel ca în realitate, fără niciuna dintre personalizările extravagante pe care le pot folosi utilizatorii tipici, şi că fiecare membru al unei echipe trebuie să poarte aceeaşi culoare. Culoarea echipei Alfa este albastru. Iat-o pe Jena, blondă, cu membre lungi, în

armura ei albastră de Warcross, cu solzii de dragon potriviți nivelului. E unul dintre jucătorii mai tineri – are doar optsprezece ani, la fel ca mine – şi vine din Irlanda. O privesc aruncându-şi părul peste umeri şi punându-şi o mână în şold. Apărătorile ei pentru brațe sclipesc în soare, la fel şi cuțitele identice prinse de coapse. Publicul urlă aprobator.

Stând pe o insulă plutitoare din apropiere este Max. Max este fiul unor milionari şi a absolvit Harvard. Joacă pe poziție de Luptător, fiindcă are muşchi şi forță, scopul lui fiind să doboare alți jucători, şi nu să vâneze Artefactul. La 28 de ani, este cel mai în vârstă jucător al sezonului. Armura sa pentru umeri este enormă şi atât de lucitoare, încât reflectă cerul şi contrastează puternic cu pielea lui închisă la culoare.

Urmează Asher, căpitanul echipei, care se află la cea mai mare distanță de unde plutesc eu. Inițial era cunoscut ca fratele lui Daniel Batu Wing, actor şi cascador, iar acum e faimos pe cont propriu, pentru că joacă Warcross. Are un păr castaniu şi des, atât de deschis, încât pare blond, iar ochii îi sunt de un albastru jucăuş, de aceeaşi culoare ca şi laguna virtuală de sub el. Armura lui, de culoarea safirului, e finisată cu platoşe de argint pentru umeri şi chingi de piele peste piept şi talie.

Rânjeşte obraznic, îşi încrucişează brațele peste piept şi strigă o provocare către cealaltă echipă, aflată la capătul opus al lumii de joc. Publicul ia foc. Când îmi reglez câmpul vizual ca să-mi arate publicul de la Tokyo Dome, aceştia îi strigă numele şi agită frenetic batoane sclipitoare, căsătoreşte-te cu mine, asher!!! strigă posterele făcute de fani. Asher spune ceva prin linia

securizată – cuvinte pe care le pot auzi doar coechipierii săi. Deasupra capului îi pluteşte o piatră prețioasă albastră. Artefactul echipei.

Crainica jocului a început ritualul oficial, citind despre sportivitate şi onoare. În timp ce ea continuă, îmi concentrez atenția asupra echipei Beta. Aceştia sunt îmbrăcați în armuri roşii, fireşte – jocul de deschidere alege întotdeauna albastru şi roşu. Penn, căpitanul echipei, are un Artefact de un roşu sclipitor deasupra capului. El şi Asher rânjesc unul la celălalt, iar strigătele din public cresc cu o octavă.

În căşti, crainica îşi încheie discursul amintind care este obiectivul jocului, în beneficiul oricăror potențiali noi spectatori.

— Amintiți-vă, echipe, singurul vostru scop este de a lua Artefactul adversarilor înainte ca ei să-l ia pe-al vostru!

Fiecare jucător ridică pumnul drept. Şi-l lovesc de două ori în piept, răspunsul standard că au luat la cunoştință regulile. După o scurtă pauză, de parcă totul ar fi înghețat:

— Pe locuri! strigă crainica. Fiți gata! o acompaniază mulțimea. *Luptați!*

Lumea se cutremură de mugetul publicului invizibil, iar norii de pe cer încep să se deplaseze rapid. Furtuna care întunecă orizontul se apropie de noi, cu o viteză înfricoşătoare, iar fulgerele se dezlănțuie tot mai aproape, cu fiecare secundă. La fel ca în fiecare lume Warcross, jocul devine tot mai dificil pe măsură ce continuă.

Deasupra multor insule apar simultan bile colorate. Acestea sunt explozii temporare de super-viteză, aripi

care te ajută să zbori pe timp limitat, scuturi de apărare care pot opri un atac advers şi tot aşa. Există zeci de asemenea energizante care pot apărea într-un joc, şi tot timpul sunt adăugate altele noi. Cele de nivel scăzut (cum ar fi cele care te ajută să faci salturi mai înalte) există din plin. Văd trei care plutesc deasupra insulelor apropiate de mine, chiar acum. Dar cele de nivel înalt (cum ar fi abilitatea de a zbura întregul joc) sunt foarte rare şi dificil de găsit. Unele sunt atât de prețioase, încât echipa poate să-şi trimită un jucător să le caute întregul joc.

Energizantele valorează mulți bani în comunitatea Warcross. În jocurile obişnuite, cele nefolosite pe care le aduni pot fi stocate în inventarul tău de jucător. Apoi le poți vinde sau poți face schimb cu alți jucători. Cele cu adevărat valoroase se vând pe mii de note.

Warcross e atât de bine programat, încât nu am încercat niciodată să fur un energizant. Recent, însă, am descoperit o defecțiune care mi-ar putea permite să iau un obiect din contul unui utilizator *chiar* când se pregăteşte să-l folosească.

Mă trezesc privind în jur şi întrebându-mă cât aş putea primi dacă aş şuti câteva ca să le revând. Dar niciunul dintre cele vizibile nu valorează suficient. Cincizeci de note aici, încă treizeci acolo. Nu are sens să risc să sparg cel mai grandios joc de deschidere de până acum şi să capăt o nouă dungă în cazier.

— Asher face prima mişcare din joc! anunță vocea unui comentator în urechile mele. Îi dă Jenei nişte instrucțiuni despre un energizant.

Asher a remarcat ceva înaintea tuturor. O priveşte mai întâi pe Jena, apoi face un gest cu mâna către o bilă

care pluteşte la distanță deasupra unei stânci care se iţeşte în depărtare, la capătul celălalt al lagunei. Ea nu ezită, ci sare imediat de pe insula ei plutitoare pe o alta, şi tot aşa îşi croieşte drum spre stâncă. În spatele ei, insula pe care stătuse se preface în bucățele.

— Ceva i-a atras atenția lui Asher! intervine un alt comentator. E destul de dificil să-şi trimită departe unul dintre coechipieri.

În acelaşi timp, Asher şi Luptătorul său, Max, se aruncă înainte. Cealaltă echipă a pornit deja la vânătoare şi se îndreaptă spre ei. De fiecare dată când un jucător sare de pe o insulă pe alta, insula lăsată în urmă se preface în bucățele. Trebuie să-şi aleagă paşii cu istețime. Asher şi Max se deplasează ca unul, cu atenția concentrată asupra lui Penn. Îl vor ataca din flancuri.

Îmi iţesc capul în direcția în care obiectul aflat la distanță încă pluteşte, încercând să văd ce energizant i-a atras atenția lui Asher. Lumea mea focalizează. Energizantul este o sferă marmorată, atât de roşie, încât pare muiată în sânge.

— Moartea Subită! exclamă un comentator, chiar când icnesc şi eu.

E într-adevăr un energizant foarte rar. Moartea Subită poate „îngheța” un jucător la alegere pentru tot restul jocului, făcându-l inutil coechipierilor. Nu am mai văzut niciodată energizantul acesta într-un meci obişnuit de Warcross, şi doar de câteva ori într-un meci oficial.

Trebuie să valoreze cel puțin cinci mii – poate *cincisprezece* mii de dolari.

Max, în ciuda dimensiunilor sale, e mai rapid decât

Asher. Ajunge primul la Penn, apoi se aruncă spre Artefactul roşu de deasupra capului său. Penn se fereşte la timp. Insula pe care stau amândoi începe să se crape, incapabilă să îi susțină pe amândoi mult timp, iar Penn sare pe următoarea cea mai apropiată. Dar mâna lui Max îi apucă brațul chiar înainte să reuşească. Max urlă şi îl aruncă pe Penn în spate, iar Penn zboară. Reuşeşte să se prindă de marginea unei insule înainte să înceapă să se clatine deasupra lagunei. Atârnă acolo, neajutorat şi confuz. Publicul urlă când indicele de viață al lui Penn scade în urma loviturii lui Max.

Penn Wachowski | Echipa Beta
Viață: -35%

Acum, Asher se alătură acțiunii. Sare de pe propria insulă, iar aceasta se face praf. Aterizează perfect pe insula de care se agață Penn. Insula se cutremură la impact. Se apleacă, îl prinde pe Penn de gât, înainte ca acesta să-şi revină după lovitura anterioară, şi îl izbeşte în praful insulei, crăpând pământul. O lumină albastră țâşneşte din Asher, transformându-se într-un inel.

Penn Wachowski | Echipa Beta
Viață: -92% | AVERTISMENT

Publicul nevăzut urlă, în timp ce un comentator

strigă:

— *Penn va fi doborât!* Dacă nu protejează Artefactul, Asher va încheia devreme acest joc…

Penn îşi eliberează o mână şi aruncă un energizant Fulger asupra lui Asher, înainte ca acesta să îi dea lovitura fatală. O scânteiere orbitoare îl cuprinde pe Asher într-o secundă. Acesta îşi întinde mâna degeaba, fiindcă e prea târziu, energizantul l-a orbit timp de cinci secunde întregi. Propriul lui nivel de viață scade cu 20 la sută. Penn se întinde după Artefactul lui Asher. În ultima clipă, Max salvează Artefactul apucându-l, aşa încât acum pluteşte deasupra lui.

Mulțimea urlă, aclamând şi huiduind în acelaşi timp. Fac la fel, însă atenția mea se îndreaptă mai departe spre Moartea Subită.

Nu face asta.

— Ce mai efort din partea echipei Beta! Penn a lucrat la apărare! strigă un comentator, acoperind zgomotul. În timp ce vorbeşte, norii de furtună ne ajung, în sfârşit, iar soarele dispare. Am pierdut urma lui Kento pentru o vreme, însă se pare că o vânează pe Jena. Amândoi sunt pe cale să ajungă la Moartea Subită!

Rafalele de vânt se întețesc, iar insulele plutitoare se clatină în aer. Picături mari de ploaie încep să cadă, făcând fiecare insulă lunecoasă şi dificil de stat pe ea.

Îmi întorc atenția asupra Jenei şi a lui Kento, care arată ca două puncte mititele şi luminoase apropiindu-se de energizantul care pluteşte deasupra stâncii. Apoi sar de pe insule şi zbor spre ei. Deodată, mă aflu lângă Moartea Subită de culoare sângerie, privindu-i pe Jena şi pe Kento aruncându-se spre ea.

Mă concentrez asupra energizantului. Teoretic, dacă

Jena sau Kento reuşesc să pună mâna pe Moartea Subită, e posibil să le pot sparge conturile. E posibil să fur energizantul din contul lor. Apoi aş putea să-l vând.

Cincisprezece mii de dolari.

În ciuda voinței mele, mi se învârte capul de încântare. Ar putea oare să meargă? Nu s-a reuşit niciodată spargerea unui joc obişnuit de Warcross – dar un meci oficial? Nemaiauzit! Nici măcar nu ştiu dacă le pot accesa conturile în acelaşi fel în care o pot face în cazul conturilor de Warcross normale. S-ar putea să nu funcționeze deloc.

Dacă mă prind şi sunt arestată, voi fi pusă sub acuzație ca adult.

Când am încălcat legea, n-am făcut decât să grăbesc moartea tatălui meu. Cu siguranță nu mi-a uşurat viața.

Rămân pe loc, nesigură, cu gâtul uscat.

Dar dacă *reuşesc* să-l fur? E doar un energizant dintr-un joc. Nu fac rău nimănui. N-am încercat niciodată trucul ăsta într-o arenă asemănătoare, dar dacă funcționează? Aş putea să-l revând pentru mii de dolari. Aş putea primi banii pe loc, reuşind astfel să plătesc chiria şi datoriile. M-ar putea salva. Şi n-aş mai face-o niciodată.

Tentația mă împinge, iar eu mă întreb dacă aşa s-o fi simțit tata de fiecare dată când intra online să mai pună încă un pariu.

Doar unul. *Încă o dată.*

Jena ajunge prima la energizant. Are timp doar să-l înşface din vârful stâncii, înainte să o atace Kento.

Dacă nu iau o decizie acum, va fi prea târziu.

Mă mişc instinctiv. Degetele mele lovesc nebuneşte tăblia mesei. Deschid un folder cu jucători, apoi caut

profilul Jenei. Între timp, Jena îl loveşte pe Kento şi se aruncă, formând un arc perfect, spre lagună. Deasupra noastră se aude un tunet asurzitor.

Numele Jenei apare în sfârşit. Am doar câteva secunde la dispoziție. *Nu face asta.* Dar sunt deja în mişcare. Răsfoiesc până când găsesc Moartea Subită, un obiect nou-nouț, în contul ei – strălucitor şi stacojiu.

Singura slăbiciune pe care am identificat-o în securitatea Warcross este o defecțiune minusculă, în momentul în care un jucător e pe cale să folosească un obiect. Când acesta trece dintr-un cont în joc, există o fracțiune de secundă în care e vulnerabil.

Îmi tremură degetele. În fața mea, Jena se întinde după Moartea Subită. În inventarul ei, văd că luceşte auriu. E singura mea şansă. Inspir adânc, aştept – *nu face asta* – şi scriu o singură comandă, chiar când obiectul îi părăseşte mâna.

Un freamăt îmi străbate corpul. Înțepenesc. De fapt, toată lumea din joc pare să înghețe.

Apoi văd că Asher se uită direct la mine. De parcă m-ar putea *vedea.*

Clipesc. *E imposibil. Sunt în public.* Dar şi Jena se uită la mine. Ochii li se măresc. Atunci îmi dau seama că Moartea Subită e, oficial, în contul meu. O văd în inventarul meu din partea de jos a ecranului.

Am făcut-o şi pe asta. A funcționat.

Dar, cumva, capturarea cu succes a energizantului m-a introdus în turneu.

Fluierul unui arbitru se aude cu ecou în jurul nostru. Uralele publicului se transformă în şoapte îngrozite. Rămân pe loc, deodată nesigură de ce vreau să fac. Disperată, scriu o nouă comandă, încercând să

reintru în rândurile publicului. Dar fără folos.

Toată lumea – jucătorii, crainicii, milioanele de oameni din public – mă vede.

— Cine dracu' eşti *tu*? mă întreabă Asher.

Eu doar mă holbez la el, amorțită.

O lumină roşie acaparează scena, iar vocea omniscientă reverberează printre noi:

— Pauză! bubuie ea. Eroare de sistem!

Apoi, ecranul meu se întunecă. Sunt scoasă din joc şi mă aflu din nou în camera de pornire, privind o imagine virtuală a oraşului Tokio. Uşile camerei au dispărut. Moartea Subită luceşte încă în inventarul meu.

Dar când dau să-l apuc, dispare. Mi l-au şters din cont.

Îmi smulg ochelarii. Apoi mă sprijin de spătar, privind disperată prin apartament. Ochii mi se opresc asupra Keirei, care stă vizavi de mine. Şi ea şi-a scos ochelarii şi mă priveşte cu aceeaşi expresie şocată pe care am remarcat-o pe chipul Jenei.

— Em, şopteşte ea. Ce-ai făcut?

— Eu… mă bâlbâi, şi apoi tac.

Fiindcă am intrat în contul Jenei, mi s-a şters anonimatul. Am fost expusă. Privesc la masă. Inima îmi bate cu putere.

Keira se apleacă spre mine.

— Te-am văzut în joc, îmi spune. Em… Asher ți-a *vorbit.* Te-a văzut. Toți te-au văzut. Îşi ridică mâinile, uimită. Ai spart jocul!

N-are nici cea mai vagă idee despre problemele în care m-am băgat. Crede c-a fost o greşeală. Dincolo de panică, sunt copleşită de un ocean de regrete. Nu ştiu ce fac cei de la Henka Games când prind un hacker, dar cu

siguranță îmi vor interzice să mai joc. Mă aşteaptă tribunalul.

— Îmi pare rău, răspund, copleşită. Poate că… poate că nu va conta prea mult…

Vocea mi se stinge. Keira respiră adânc şi se sprijină de spătar. Nu mai schimbăm nicio vorbă. După ce am fost atât de prinsă în Warcross, tăcerea din apartament mi se pare copleşitoare.

— Eşti deşteaptă, Em, spune într-un târziu Keira, întâlnindu-mi privirea. Dar cred c-ai greşit când ai făcut asta.

Parcă la comandă, îmi sună telefonul.

5

Amândouă tresărim. Când arunc o privire la telefon, pe ecran apare: *Număr necunoscut.*

— N-ai de gând să răspunzi? mă întreabă Keira, cu ochii la fel de măriți ca ai mei.

Dau din cap repetat către telefon. Nu mă mişc până când, după un secol, nu mai sună.

Dar apelul se reia imediat. *Număr necunoscut.*

Mi se ridică părul pe ceafă. Dau telefonul pe silențios, apoi îl arunc pe canapea, ca să nu îl mai văd. În tăcere, stau ghemuită pe scaun şi încerc să nu o privesc pe Keira.

Apelantul trebuie să fi fost de la poliție. Vor veni să mă aresteze, dacă nu am răspuns? Henka Games mă va da în judecată? Îmi dau seama că tocmai am întrerupt un joc privit de o jumătate de miliard de oameni, un joc care primeşte milioane de dolari de la sponsori. Oare firma va pune o recompensă pe capul meu, ca alți

vânători să mă găsească? De fapt, e posibil să trimită chiar acum o alertă şi, peste tot în oraş, vânătorii să se arunce pe motociclete sau să sară în taxiuri, nerăbdători să mă prindă. Îmi frământ mâinile în poală.

Aş putea fugi. Ar trebui. Să iau primul tren şi să-mi croiesc drum afară din oraş, până când totul e dat uitării. Dar mă strâmb imediat la gândul ăsta. Dacă fug, unde mă duc? Cât de departe pot ajunge cu doar treisprezece dolari? Şi dacă – nu, *când* – mă vor prinde, infracțiunea mea ar fi şi mai rea. Ar putea fi mai sigur dacă rămân aici.

Keira se apropie de canapea.

— Încă mai sună, Em.

— Atunci nu te mai uita la el! mă răţoiesc, mai răutăcios decât intenționasem.

Îşi ridică mâinile, exasperată.

— Fie, cum vrei.

Fără niciun cuvânt, îmi întoarce spatele şi se îndreaptă spre salteaua ei. Închid ochii, îmi iau capul în mâini şi mă sprijin de masă. Tăcerea din cameră e copleşitoare, şi chiar dacă nu aud telefonul, îl *simt,* şi ştiu că încă mai sună. În orice clipă, cineva ne va bate la uşă.

Orice lacăt are o cheie. Dar, de data asta, am ajuns la capăt.

Nu ştiu câtă vreme rămân aşa, la masă, învârtind gânduri şi planuri până când toate se amestecă, sau când, extenuată, încep să aţipesc. Nu-mi dau seama că am adormit, până când, undeva în întuneric, mă trezeşte un zgomot.

Ding.

Ding.

Ding.

Deschid ameţită un ochi. O fi alarma? Soarele se strecoară printre jaluzele. Pentru o clipă, admir frumuseţea luminii. De fapt, e genul de lumină care-mi spune că am întârziat. Un sentiment de sfârşeală îmi atacă stomacul. Am adormit la masă.

Îmi ridic capul. Întreg corpul mă doare, iar braţele îmi sunt amorţite fiindcă am dormit pe ele întreaga noapte. Privesc în jur, nedumerită. Întâmplările din noaptea trecută se întorc de-a valma. În timp ce Keira s-a dus la culcare, eu am rămas aici, la masă, cu capul în mâini, întrebându-mă cum de am putut fi suficient de proastă să mă dau de gol în faţa a cinci sute de milioane de oameni. Cred că am avut coşmaruri noaptea trecută, chiar dacă nu-mi pot aminti niciunul. Sunt moartă de oboseală, iar inima îmi bate cu furie.

Apelurile telefonice. Numărul necunoscut. Inima mi se opreşte, iar ochii mi se îndreaptă spre el – încă se află pe canapea. Am dormit câteva ore şi nimeni nu a apărut la uşă.

O parte din panică dispare, iar şocul de a fi stat în mijlocul meciului de deschidere se mai atenuează. Poate că nu se va întâmpla nimic. Evenimentele par să fie desprinse dintr-un vis.

Ding.

Mă întorc în direcţia din care a venit sunetul, adică spre telefon. Deodată, îmi amintesc că e miercuri. Am întârziat la restaurant. Cred că e şeful meu, care-mi scrie, iar mesajele încă mai sună. Într-o secundă, grijile mele se întorc de la saltul în braţele pericolului la ideea de a pierde singura sursă de venit pe care o am.

Sar de pe scaun. Keira se foieşte în colţul ei, parţial

ascunsă de separatorul de carton. Mă grăbesc la baie, îmi vâr periuța în gură şi îmi trec rapid pieptenele prin părul în culorile curcubeului. Port aceleaşi haine de ieri. O să meargă. N-am timp să mă schimb. Mă apostrofez pe muteşte în timp ce termin de spălat dinții. Voi fi concediată fiindcă mi-am ratat tura. Îmi plec capul şi mă sprijin de chiuvetă, cu întreaga greutate a lumii apăsându-mi pe umeri.

Ding.

Ding! Ding!

— Ah, pentru numele lui…, izbucnesc. Când telefonul mai scoate încă două *ding*-uri, nu-l mai ignor şi mă grăbesc să ies din baie. Vin acum, mormăi, de parcă şeful m-ar putea auzi.

Iau telefonul şi mă holbez la lista de mesaje.

Optzeci şi patru, de la un număr blocat. Toate cu acelaşi conținut.

Domnişoară Emika Chen, vă rugăm
sunați imediat ia 212–555–0156.

Am un sentiment neplăcut în stomac.

— Em.

Mă întorc şi o văd pe Keira ridicată din pat, privind printre jaluzele. Doar acum aud zgomotul vocilor care vin din stradă.

— Emi, spune Keira. Hai să vezi.

Mă apropii de ea în tăcere. Raze subțiri de lumină pătrund printre jaluzele, pictându-mi brațul cu dungi galbene. Buzele Keirei sunt lipite într-o expresie mirată. Despart două jaluzele şi mă uit afară.

O mulțime de oameni se înghesuie pe scările care

duc spre apartamentul nostru. Au aparate uriaşe de fotografiat. Văd iniţiale printate pe laturile microfoanelor – sunt posturi de ştiri locale.

Am un gol în stomac.

— Ce se petrece?

Keira se întoarce spre mine, apoi se caută în buzunare după telefon. Scrie rapid ceva. Îmi ţin respiraţia, ascultând murmurul vocilor de afară.

Keira citeşte rezultatele căutării pe telefon. Păleşte, iar ochii i se măresc.

— Emi, spune ea. Eşti peste tot.

Mă trezesc uitându-mă la o listă de articole de ştiri, fiecare afişând aceeaşi imagine: o captură de ecran cu *mine,* cu părul meu multicolor, stând în mijlocul jocului de Warcross, cu Asher privindu-mă şocat. Keira derulează pentru mine. Articolele continuă, cu titlurile amestecându-se.

Spectator pătrunde în
jocul de deschidere Warcross

Warcross a fost spart!

HACKER ÎNTRERUPE TEMPORAR
DESCHIDEREA SEZONULUI DE WARCROSS

Cine este Emika Chen?

Mi se usucă gura când dau cu ochii de numele meu.

Sunt o proastă dacă am crezut că trucul meu de ieri seară nu va atrage toate privirile. Identitatea mea este acum cunoscută. Nu doar cunoscută, ci fiecare parte a ei e răspândită peste tot pe internet, ca nişte stickere. *E prea târziu să fug.* Rămân pe loc, iar Keira continuă căutarea, cu o expresie tot mai uimită.

— Nu se poate să vorbească despre mine, mă bâlbâi. Nu se poate. Cred că încă dorm.

— Nu dormi.

Keira ridică iar telefonul. Peste tot văd numai numele meu.

— Eşti cel mai discutat subiect *din lume.*

Lângă masă, telefonul meu sună iar. Ne uităm amândouă la el.

— Keira, îi spun, fă-mi o favoare şi caută un număr pentru mine.

Mă urmează la masă, de unde ridic telefonul şi studiez lista infinită de mesaje identice.

— 212–555–0156.

Keira îl caută. O secundă mai târziu, înghite în sec şi se uită la mine.

— E numărul de la sediul din Manhattan al Henka Games.

O senzație de groază îmi străbate coloana şi brațele. Henka Games mi-au trimis peste optzeci de mesaje. Keira şi cu mine ne privim încă o clipă, lăsând zgomotul de afară să umple tăcerea din cameră.

— Cred că sunt avocații lor, şoptesc eu.

O senzație de amețeală mă face să mă clatin pe loc. O mulțime de gânduri mă asaltează: sirenele poliției, cătuşe, tribunale, camere de interogatoriu. Experiențe deja familiare.

— Keira… mă vor da în judecată.

— Ai face mai bine să-i suni, îmi răspunde ea. Nu te ajută dacă aştepți.

Are dreptate. Ezit o secundă, înainte să iau telefonul. Îmi tremură mâinile atât de tare, încât abia dacă pot forma. Keira îşi încrucişează brațele, plimbându-se prin fața mea.

— Pune-l pe difuzor, îmi spune.

Aşa şi fac, apoi țin telefonul în fața noastră.

Mă aşteptam la un mesaj automat de genul mulțumim-că-ați-sunat-la-Henka-Games-pentru-engleză-apăsați-tasta… un răspuns tipic corporatist. În schimb, telefonul sună o singură dată, înainte să răspundă o femeie:

— Domnişoara Emika Chen? întreabă ea.

Sunt aşa de uimită de adresarea personală, că mă zăpăcesc complet când răspund:

— Bună. Sunt aici. Adică, eu sunt. Vreau să zic… ea este.

Tresar. De ce aş fi surprinsă? Evident că îmi ştiu numărul de telefon, ținând cont de avalanşa de mesaje. Trebuie să mă fi pasat direct la un operator în secunda în care i-am sunat. *Au aşteptat.*

— Excelent! spune femeia. Domnul Hideo Tanaka doreşte să vă vorbească. Vă rog să aşteptați.

Keira inspiră adânc şi nu se mai plimbă de colo-colo. Mă priveşte cu ochi mari. O privesc şi eu, fără să dau atenție la nimic decât la muzica din telefon. Mi-am pierdut mințile.

— Aşa-i că a zis…

Tresărim amândouă când muzica se opreşte brusc. Vocea unui bărbat vine din telefon. Este o voce pe care

aş recunoaşte-o oriunde, pe care am auzit-o în zeci de documentare şi interviuri, care îi aparţine ultimei persoane cu care am crezut că voi vorbi vreodată.

— Domnişoara Chen? întreabă Hideo Tanaka.

Accentul său este britanic. *A urmat Şcoala Internaţională Britanică,* îmi amintesc din scurt. *A studiat la Oxford.* Vocea lui, simplă şi rafinată, poartă autoritatea cuiva care conduce o corporaţie imensă. Eu pot doar să rămân pe loc, cu telefonul în mână, privind-o pe Keira de parcă aş vedea prin ea.

Keira dă din mâini frenetic, amintindu-mi că trebuie să răspund.

— Ăăă, îngaim eu. Bună ziua.

— E o plăcere, îmi spune Hideo, iar telefonul îmi tremură în mână.

Keirei i se face milă de mine şi îl ia ea.

Mă aştept ca următoarele cuvinte ale lui Hideo să fie legate de incidentul de ieri, aşa că încep imediat să mă bâlbâi într-un soi de scuze, de parcă asta m-ar ajuta la ceva.

— Domnule Tanaka, în legătură cu ieri… Uitaţi ce e, îmi pare foarte, foarte rău. A fost un accident, vă jur! Adică, ochelarii mei sunt foarte vechi şi au multe erori. Tresar iar. *Adică…* nu că jocul ar fi prost sau ceva, fiindcă nu e, dar…

— Da. Sunteţi ocupată acum?

Dacă sunt ocupată? Hideo Tanaka e la telefon şi mă întreabă dacă sunt *ocupată*? Ochii Keirei par să fie gata să-i iasă din orbite. *Nu fi proastă, Emika. Relaxează-te.*

— Păi, răspund eu, am cam întârziat pentru tura la restaurant…

Keira se pocneşte peste frunte cu palma. Îi fac semn

cu ambele mâini, panicată.

— Îmi cer scuze fiindcă v-am întrerupt programul, spune Hideo, de parcă răspunsul meu ar fi fost cel mai logic din lume, însă ați putea renunța azi la lucru ca să veniți în Tokio?

Îmi vâjâie urechile.

— Poftim? Tokio… în Japonia?

— Da.

Mă cutremur, bucuroasă că nu poate vedea cum mă înroşesc. Ce m-am aşteptat să spună? Tokio, New Jersey?

— Adică, chiar acum?

O notă amuzată i se strecoară în voce.

— Da, acum.

— Păi, eu… Mi se învârte capul. Mi-ar plăcea, dar eu şi colega mea suntem pe cale să fim evacuate din apartament chiar mâine, deci…

— Ne-am ocupat de datoriile voastre.

Keira şi cu mine schimbăm o privire uimită.

— Poftim? murmur eu. V-ați… ocupat?

— Da.

Calculele îmi aleargă prin minte. Chirie, facturi, datorie. 1.150 $. 3.450 $. 6.000 $. *Ne-am ocupat de datoriile voastre.* Pur şi simplu dispar, înlocuite de spațiu gol. Cum se poate? Dacă aş merge acum la apartamentul domnului Alsole, ne-ar spune să plecăm, fiindcă totul e în regulă? *De ce* ar face Hideo Tanaka una ca asta?

Dintr-odată, simt că amețesc, că plutesc afară din corp. *Nu leşina.*

— Nu se poate, mă aud spunând. Sunt mulți bani.

— Vă asigur că a fost foarte simplu. Domnişoară

Chen?

— Da. Scuze, da, sunt încă aici.

— Minunat. În fața apartamentului vă aşteaptă o maşină, gata să vă ducă la Aeroportul Internațional „John F. Kennedy”. Puteți lua ce doriți. Maşina vă aşteaptă.

— O maşină? Dar când e zborul? Cu ce companie? Cât timp am ca să…?

— E avionul meu particular, îmi spune, nonşalant. Decolează după ce urcați.

Avionul lui particular.

— Dar… aşteptați. Toate lucrurile mele. Cât timp voi petrece acolo?

Privirea mi se mută înapoi la Keira. E palidă şi încă procesează faptul că datoriile noastre au fost şterse într-o secundă.

— Dacă doriți ca lucrurile să vă fie trimise la Tokio, răspunde el, trebuie doar să spuneți şi se rezolvă azi. Între timp, veți avea aici tot ce vă este necesar.

— *Stați puțin.*

Încep să clatin din cap. Să îmi trimit lucrurile? Cât crede că voi rămâne acolo? Mă încrunt.

— Am *nevoie* de o secundă, să mă gândesc. Nu înțeleg.

Mi se revarsă, în sfârşit, toate emoțiile – un torent de gânduri.

— Despre ce e vorba? Maşina, datoriile, avionul… *Tokio*? bolborosesc eu. Ieri am întrerupt cel mai important meci al anului. Cineva ar trebui să fie furios. *Dumneavoastră* ar trebui să fiți. Ce să fac la Tokio? Inspir adânc. Ce vreți de la mine?

La celălalt capăt al firului e o pauză. Deodată, îmi

dau seama că am comentat în fața unuia dintre cei mai puternici oameni din lume, în fața *idolului* meu, pe care l-am urmărit, despre care am citit şi pentru care am dezvoltat o obsesie timp de ani de zile – cineva care mi-a schimbat viața. Lângă mine, Keira priveşte telefonul cu încăpățânare, de parcă ar putea vedea expresia lui Hideo. Înghit în tăcere. Mi-e teamă pentru o clipă.

— Am o propunere de lucru, spune Hideo. Ați dori să aflați mai multe?

6

Mărturisire: am mai fost cu avionul doar o singură dată. S-a întâmplat după ce a plecat mama, iar tata a decis să ne mutăm din San Francisco la New York. Ce-mi amintesc din acel zbor? Un monitor mititel pe care m-am uitat la desene animate. O fereastră mică prin care am văzut norii. O tavă de metal cu model Tetris, pe care se afla, am presupus noi, pui. Şi un *Ariciul Sonic 2* încărcat pe telefon, jocul preferat de fiecare dată când eram stresată.

Cumva, cred că al doilea zbor al meu va fi foarte diferit de primul.

După ce s-a încheiat apelul lui Hideo, primul lucru pe care l-am făcut a fost să alerg pe hol şi să bat la uşa domnului Alsole. O singură privire la chipul lui uimit a fost suficientă ca să-mi dau seama că nu aveam halucinații.

Chiria noastră e plătită până la finalul anului viitor.

Împachetez, confuză. Nu am o valiză, aşa că înghesui cât de multe haine pot în rucsac. Gândurile mi se amestecă, şi fiecare e despre Hideo. Pentru ce are

nevoie de mine? Trebuie să fie ceva important dacă mă cheamă aşa la Tokio. Hideo a mai angajat hackeri în trecut, ca să-l ajute să rezolve erorile din Warcross, însă erau mult mai experimentați, şi probabil nu aveau cazier. Dar dacă e de fapt furios şi aşteaptă să mă pedepsească imediat ce ajung în Japonia?

Fireşte că e o idee ridicolă... dar la fel e şi să ți se ceară să împachetezi totul şi să zbori la Tokio. *Hideo Tanaka mi-a cerut asta.* Gândul mă încălzeşte din nou pe dinăuntru, iar eu tremur la gândul misterului care însoțeşte această ofertă de lucru.

Ochii Keirei mă urmăresc mişcându-mă prin apartament.

— Când te întorci? mă întreabă, deşi a auzit conversația.

Mai îndes un tricou în rucsac.

— Nu ştiu, răspund. Probabil curând.

În secret, sper să mă înşel.

— Cum de eşti sigură că nu e o farsă? mă întreabă, uşor confuză. Adică... a fost *transmis* peste tot online.

Mă opresc şi mă uit la ea.

— Ce vrei să zici?

— Adică, de ce nu ar forma cineva numărul tău de un milion de ori şi apoi să-ți joace cea mai mare farsă din istorie?

Asta e. Trebuie să fie. Vreun hacker o fi crezut că ar fi amuzant. Cineva a intrat în sistemul de securitate slab al telefonului meu, s-a prefăcut că e Hideo şi m-a înşelat. Probabil că moare de râs chiar acum.

Dar chiria noastră a fost plătită. Ce farsor şi-ar irosi banii aşa?

Tot ce pot face e să ridic din umeri.

— Păi, o să văd cât de departe merge. Nu c-aş avea prea multe de pierdut.

După ce termin de împachetat ultimele lucruri, mă grăbesc spre menajeria de lângă patul meu. Ornamentul meu de Crăciun şi tabloul tatei. Le iau pe ambele, având mare grijă de tablou. E o explozie de albastru, verde şi dungi aurii, care, atunci când te dai înapoi, arată ca el, ținându-mă de mână şi plimbându-mă într-o seară caldă, mărginită de copaci, în Central Park. Mă mai uit o clipă la el, apoi îl împachetez cu atenție. Voi avea nevoie de noroc în călătoria asta.

O oră mai târziu, sunt gata. Îmi ridic rucsacul şi skateboardul pe umeri şi ies din apartament, apoi privesc înapoi, spre Keira. Am un sentiment ciudat, că privesc o viață la care nu mă voi mai întoarce. Că va fi ultima oară când ne vedem. Şi mă trezesc ataşată de ea, dorindu-i în tăcere să-i fie bine. Va avea un apartament gratis până la sfârşitul anului viitor. Poate că asta o va ajuta să se repună pe picioare.

— Hei, îi spun, nesigură cum să-mi iau la revedere. Restaurantul de la colț caută cu siguranță pe cineva acum. Dacă vrei să încerci.

— Da, zâmbeşte ea. Mersi!

— Noroc!

Încuviințează solemn. De parcă ar şti şi ea că e o despărțire permanentă.

— Şi ție! îmi spune.

Apoi închid uşa după mine şi nu mai privesc înapoi.

Când deschid uşile de la intrarea principală în clădire, mă orbeşte o explozie de blițuri. Strâng din ochi şi îmi acopăr fața cu mâna. Zgomotul vocilor e în creştere.

— Domnişoară Chen! Domnişoară Chen! Emika!

Mă întreb, pentru o clipă, cum de mă recunosc oamenii ăştia, înainte să-mi dau seama că, ținând cont de curcubeul din părul meu, e cam evident că sunt aceeaşi fată din capturile de ecran publicate.

O siluetă enormă saltă pe scări, împingând jurnaliştii din calea mea.

— Permiteți-mi, doamnă, spune el pe un ton prietenos, luându-mi rucsacul şi placa.

Întinde o mână în fața mea şi începe să croiască drum pe scări. Când unul dintre jurnalişti devine insistent, îl împinge înapoi, mârâind. Îmi urmez noua gardă de corp, ignorând întrebările care zboară spre mine din toate părțile.

În sfârşit, ajungem la o maşină, cea mai frumoasă maşină automată pe care am văzut-o. Pun pariu că e prima dată când modelul a fost văzut pe strada noastră. Garda de corp îmi pune lucrurile în portbagaj. Una dintre portiere se deschide automat, aşteaptă să intru, apoi se închide. Tăcerea bruscă şi separarea de exterior sunt o uşurare. Totul arată atât de luxos înăuntru, încât simt că îl stric doar stând acolo. Mirosul de curat al unei maşini noi pluteşte în aer. Într-un bloc de gheață topit se află sticle de şampanie. Prin geamuri, pot vedea o suprapunere de reclame virtuale pe străzi şi clădiri. *Bulevardul Randall*, spune un şir de litere albe, deasupra străzii pe care ne aflăm. Baloane colorate cu text apar deasupra fiecărei clădiri. *Complexul de apartamente Green Hills. Laundr-O-Matic. Mâncare chinezească.* Maşina are NeuroLink integrat.

Interiorul se luminează şi o voce spune:

— Bună ziua, domnişoară Chen!

Tresar.

— Bună, răspund, nesigură unde să privesc.

— Aveți vreo preferință pentru starea maşinii? continuă vocea. Ceva liniştit, poate?

Privesc la mulțimea de jurnalişti care încă urlă spre geamurile fumurii ale maşinii.

— Puțină linişte ar fi de dorit, domnule... Autoturism.

— Fred, spune maşina.

— Fred, repet eu, încercând să nu mă simt ciudat fiindcă vorbesc cu o sticlă de şampanie dintr-un bloc de gheață. Salut!

Deodată, toate geamurile se modifică, iar jurnaliştii de afară sunt înlocuiți cu o privelişte amețitoare: ierburi lungi care se unduiesc în vânt, stânci albe aliniate la orizont, un ocean limpede, cu spumă albă, şi un apus care colorează norii în portocaliu şi roz. Chiar şi haosul de afară sună înfundat, acoperit de țipetele pescăruşilor şi de mugetele valurilor.

— Eu sunt George, spune garda de corp, când maşina începe să ne poarte înainte. Cred c-ați avut o dimineață pe cinste.

— Da, aprob eu. Deci, ştiți de ce ne îndreptăm spre aeroport?

— Instrucțiunile domnului Tanaka au fost doar să vă escortez până la avion.

Îmi reiau privitul la peisajul virtual. *Instrucțiuni de la Hideo.* Poate că, până la urmă, nu e o farsă elaborată.

O jumătate de oră mai târziu, priveliştea senină de dincolo de geamuri se estompează, iar lumea reală revine. Am ajuns la aeroport. În loc să parcheze în cercul unde se opresc toate celelalte vehicule, a noastră o ia pe

un drumeag întortocheat care ne duce spre pista din spatele aeroportului. Aici, maşina se opreşte într-un garaj privat, care se află lângă un şir mic de avioane particulare.

Ies din întunericul maşinii şi îmi adaptez ochii la lumină. Un avion are scris Henka Games pe o latură. E foarte mare, aproape de dimensiunea unuia comercial, doar că e subțire şi neted, având un design elegant, cu bot ascuțit, care-l deosebeşte de altele. Panourile aflate de-a lungul laturilor arată ciudat, fiind aproape transparente. Uşa principală e deschisă, şi o scară duce până la pistă, unde e întins un covor roşu. E avionul pe care Hideo însuşi îl foloseşte în călătorii.

— Pe aici, domnişoară Chen, îmi spune George, cu o scurtă înclinare a capului.

Sunt pe cale să merg la portbagaj şi să-mi iau rucsacul, însă el mă opreşte:

— Nu va trebui să ridicați nimic în călătoria asta.

Rămân pe loc stânjenită, cu mâna goală, iar George îmi ia lucrurile şi mă conduce spre avion.

Urc scările. La capăt, doi însoțitori de zbor în uniforme impecabile îmi zâmbesc amețitor, înclinând capul.

— Domnul Tanaka vă urează bun venit la bord! spune unul dintre ei.

Fac şi eu un semn din cap, fără să ştiu ce să spun. Oare Hideo ştie unde mă aflu acum? Ştie că m-am urcat în avion? Gândurile mele rămân ancorate de cuvintele însoțitorului, până când ajung în interior.

Acum înțeleg de ce panourile exterioare păreau transparente. Interiorul pare căptuşit cu panouri de sticlă, prin care văd aeroportul, pista şi cerul. La a doua

privire, panourile au emblema Henka Games gravată subtil pe suprafață. Linii subțiri de lumină conturează panourile. Până acum, am văzut doar interioare cu scaune înghesuite, însă acesta are o canapea de piele la un capăt, câte un pat adevărat integrat de fiecare parte, o baie cu duş şi un set de scaune moi aproape de partea din față. Un pahar cu şampanie şi un platou cu fructe proaspete se află pe masă, între cele două scaune. Pe moment, rămân înțepenită, neobişnuită cu extravaganța.

George îmi aşază rucsacul în debaraua din spate. Apoi mă salută ridicându-şi şapca şi îmi zâmbeşte.

— Să aveți o călătorie minunată! îmi spune. Zbor plăcut!

Înainte să îl întreb ce vrea să spună, îmi întoarce spatele şi coboară scările spre maşină.

În timp ce însoțitorii de zbor închid trapa, unul dintre ei mă invită să mă simt ca acasă. Mă îndrept spre unul dintre scaune, mă cufund cu precauție în pielea moale şi inspectez brațele. Oare panourile de sticlă se modifică, la fel ca geamurile maşinii? Sunt pe cale să-l întreb pe cel care se apropie, dar mă întrerup când îmi întinde o pereche de ochelari. Îi recunosc imediat drept ultima generație de ochelari Warcross disponibili în magazine, mult mai puternici decât cei vechi pe care-i foloseam până acum.

— Pentru distracție, îmi explică însoțitorul, zâmbind. Şi ca să vă bucurați de o experiență completă de zbor.

— Mersi!

Întorc ochelarii pe toate părțile, admirând brațele din aur solid. Degetele mi se opresc deasupra emblemei

elegante pe care scrie: *Alexander McQueen4 pentru Henka Games.* Aceştia sunt o ediție limitată, de lux. Tata şi-ar fi ținut respirația, încântat.

Sunt pe cale să mi-i pun, când avionul începe să se mişte. Ochii mi se opresc asupra panourilor laterale şi de sus. Pot vedea prin ele zgura, şi chiar şi echipamentul de aterizare din față. Dacă mă uit cu suficientă atenție, mi se pare că scaunele plutesc deasupra pământului, fără ca nimic să ne separe de exterior. Pământul se mişcă din ce în ce mai repede. Deasupra mea se află cerul albastru, şi mi se pare că urmează să fim aruncați spre o moarte sigură.

Apoi, avionul părăseşte pista, iar corpul meu se relaxează în scaun. Prin panourile de sticlă, lumea de dedesubt se îndepărtează, şi iată că suntem în aer.

Nu-mi dau seama cât de tare strâng brațul scaunului până când nu mă atinge însoțitorul de zbor. Privesc în sus şi îi văd zâmbetul relaxat.

— Nu e nevoie să vă faceți griji, îmi spune el, acoperind zgomotul motoarelor. Este unul dintre cele mai avansate avioane din lume, este supersonic. Vom ajunge la Tokio în mai puțin de zece ore.

Face un semn spre brațul scaunului, iar când îi urmăresc privirea, văd că încheieturile mi s-au albit complet. Expir cu grijă şi îmi desprind degetele.

— Bun, răspund.

Pe măsură ce ne reglăm la altitudine, lumea dispare într-o pătură de nori. Panourile se opacizează, lăsând doar două linii orizontale de sticlă transparentă.

---

[4] Faimoasă casă de modă britanică, fondată de designerul Alexander McQueen (1969-2010). (n. red.)

Însoțitorul de zbor îmi spune să îmi pun ochelarii. Procedez întocmai. Imediat, îmi dau seama de diferențele dintre ei şi vechea mea pereche. Noii ochelari sunt mai uşori şi mi se potrivesc mai bine pe nas. Când îi pun, făcând lumea din jur o idee mai întunecată, şi îmi fixez căştile în urechi, aud o voce feminină.

— Bine ai venit! spune vocea. Ochelarii se întunecă integral, blocând tot ce se află în jur. Te rog să priveşti la stânga.

Când fac ce mi se spune, văd o sferă roşie care se materializează la stânga mea, plutind în spațiul negru. Se aude un *ding* plăcut.

— Confirmat. Te rog să priveşti la dreapta.

Sfera roşie dispare. Ascult, iar când privesc la dreapta, o sferă albastră pluteşte acolo. Încă un *ding.*

— Confirmat. Te rog să priveşti în sus.

Dispare şi sfera albastră. Privesc în sus şi văd una galbenă. *Ding.*

— Confirmat. Te rog să priveşti înainte.

O sferă cenuşie apare în întuneric, urmată de un cub, o piramidă şi un cilindru. Se aude din nou un *ding,* urmat de o furnicătură scurtă în tâmple.

— Te rog să îți atingi degetul arătător şi degetul mare de la ambele mâini.

Ascult, şi urmează o serie de teste ale mişcărilor mele.

— Mulțumesc, spune vocea. Ai fost calibrată.

Ochelarii cei noi au un sistem net superior celor vechi. Cu ajutorul acestei simple calibrări, ar trebui să poată identifica preferințele şi variațiile creierului meu, suficient ca să sincronizeze totul în Warcross pentru mine. Mă întreb dacă ar mai funcționa să sparg codul.

Ochelarii se luminează şi devin transparenți, aşa că pot vedea din nou interiorul avionului. De data aceasta, un strat de realitate virtuală se aşterne deasupra câmpului meu vizual, aşa că numele însoțitorilor de zbor le plutesc deasupra capetelor. Privesc, şi un text alb, transparent, apare în centru.

Bun venit la bordul avionului particular
Henka Games
+1.000 pet. Scor zilnic: +1.000
Nivelul 24 | 1.580 N

Apoi, textul dispare şi apare un feed video virtual, care afişează un tânăr stând la o masă lungă.

Se întoarce spre mine şi zâmbeşte. I-am văzut chipul de suficiente ori în interviuri ca să-l recunosc imediat: Kenn Edon, directorul artistic al Warcross, cel mai apropiat confident al lui Hideo. Este membru al Comitetului Oficial Warcross, cei care selectează echipele şi lumile care vor apărea în campionatul din fiecare an. Acum, se sprijină de spătar, îşi trece o mână prin părul auriu şi îmi zâmbeşte iar.

— Domnişoara Chen! exclamă.

Îi fac vag cu mâna ca răspuns. El priveşte peste umăr.

— E aici. Vrei să vorbeşti cu ea?

Vorbeşte cu Hideo, îmi dau seama, iar inima îmi urcă în gât de panică, la gândul că mă poate vedea acum.

Vocea de neimitat a lui Hideo răspunde de undeva din spatele lui Kenn. Nu îl pot vedea.

— Nu acum, spune el. Transmite-i toate cele bune.

Momentul meu de panică se transformă în dezamăgire.

N-ar trebui să fiu surprinsă. Probabil e ocupat. Kenn se întoarce spre mine şi îşi cere scuze:

— Va trebui să-l ierți, spune el. Dacă pare uşor distant, te asigur că nu are legătură cu entuziasmul față de tine. Nimic nu îl poate distrage dacă lucrează la ceva. Doreşte să-ți mulțumească fiindcă ai acceptat să vii aşa din scurt.

Kenn pare să fie obişnuit să îşi ceară scuze pentru şeful lui. *Oare la ce lucrează Hideo?* Deja încerc să-mi dau seama ce fel de realitate virtuală nouă au instalat la sediul lor. Kenn nu poartă ochelari. Faptul că îl pot auzi pe Hideo răspunzând, chiar dacă nu e logat şi nu poartă ochelari, sau că îl pot vedea pe Kenn vorbind cu mine direct, e o tehnologie nouă.

— Crede-mă, îi spun, privind în jurul meu cu subînțeles, nu mă deranjează.

Rânjetul lui Kenn se lățeşte.

— Încă nu îți pot oferi prea multe detalii despre motivul pentru care vii aici. Asta o va face Hideo. Abia aşteaptă să te cunoască. Un nou val de căldură mă cuprinde. Dar m-a rugat să îți spun câteva lucruri, ca să te pregătesc.

Mă aplec în față.

— Da?

— Vom avea o echipă gata să te ducă la hotel imediat ce ajungi. Ridică ambele mâini. Câțiva dintre noii tăi fani s-ar putea să fie la aeroport ca să te întâmpine. Dar nu te îngrijora, siguranța ta este o prioritate.

Clipesc. Am văzut lista de articole care au apărut în

dimineața asta în căutări şi mulțimea de jurnalişti din fața apartamentului. Dar în *Tokio*?

— Mersi, decid să spun.

Kenn bate cu degetele în masă, o dată. Aud.

— După ce soseşti, vei avea la dispoziție o noapte de odihnă. În dimineața următoare, vei veni aici, la sediul Henka Games, ca să te întâlneşti cu Hideo. Îți va spune tot ce trebuie să ştii despre recrutare.

Ultimele cuvinte ale lui Kenn mă fac să îngheț. E un gând atât de nebunesc, încât, la început, nici nu ştiu cum să reacționez.

— Stai aşa, spun. Aşteaptă. Ai spus cumva... *recrutare?*

— Recrutarea care stabileşte jucătorii de anul acesta în campionatul oficial de Warcross? Face cu ochiul, de parcă ar aştepta să mă prind. Păi da, cred că aşa am zis. Felicitări!

7

În fiecare an, cu o lună înainte de deschiderea oficială a jocurilor, are loc Wardraft – un eveniment urmărit de aproape oricine este interesat de Warcross. Atunci, echipele oficiale de Warcross selectează jucătorii care vor face parte din echipele lor pentru meciurile de peste an. Oricine ştie, fireşte, că jucătorii experimentați vor fi cel mai probabil selectați iar. Jucători precum Asher sau Jena, de exemplu. Dar există întotdeauna o mână de jucători surpriză, aruncați în procesul de recrutare, amatori nominalizați fiindcă se pricep la joc. Unii dintre ei devin ulterior jucători permanenți.

Anul acesta, *eu* voi fi un jucător surpriză.

Nu are sens. Joc bine Warcross, dar nu am avut niciodată nici timp şi nici bani să acumulez destulă experiență sau să ating nivelul necesar pentru clasamentele mondiale. De fapt, voi fi singurul jucător surpriză din acest an care *nu* are un scor internațional. Şi care are cazier.

Încerc să dorm în avion. Dar chiar dacă patul luxos e mai bun decât orice saltea pe care am dormit vreodată, tot mă învârt pe toate părțile. Într-un final, renunț şi îmi scot telefonul, încarc *Ariciul Sonic 2* şi încep un joc nou. Muzica familiară a Zonei Dealului de Smarald începe. În timp ce alerg pe un drum memorat cu mult timp în urmă, bătăile inimii mi se întețesc fiindcă uit de ziua asta şi mă concentrez pe faptul că trebuie să sar şi să atac un robot de şaisprezece biți.

Am o ofertă de lucru pentru tine. Asta a spus Hideo. O ofertă despre care urma să-mi dea detalii în persoană. Asta nu sună a ceva ce ar face pentru alți jucători surpriză.

Gândurile mi se îndreaptă spre poveştile pe care le-am auzit despre Hideo. Cei mai mulți nu l-au văzut niciodată fără o cămaşă cu guler scrobit şi pantaloni la dungă sau frac. Zâmbeşte rar şi rezervat. Un angajat a declarat, într-un interviu pentru o revistă, că eşti apt să lucrezi pentru Henka Games doar dacă suporți privirea lui pătrunzătoare în timp ce îi prezinți ceva. Am văzut transmisiuni în direct cu reporteri care se încurcau în întrebări în prezența lui, în timp ce el aştepta răbdător şi politicos.

Îmi imaginez întâlnirea noastră. E posibil să se uite o dată la mine şi să mă trimită înapoi la New York fără un cuvânt.

Ora care pluteşte pe tavanul de deasupra patului îmi spune că e 4 dimineața în mijlocul Oceanului Pacific. Poate că nu voi mai putea dormi niciodată. Gândurile mi se amestecă. Vom ateriza în câteva ore la Tokio, şi apoi voi discuta cu Hideo. *S-ar putea să joc în Warcross.* Gândul îmi străbate mintea de câteva ori. Cum e posibil? Seara trecută, am spart codul ceremoniei de deschidere Warcross, încercând cu disperare să câştig rapid nişte bani. Azi, mă îndrept spre Tokio într-un avion particular, într-o călătorie care mi-ar putea schimba viața. Ce ar zice tata?

Tata.

Îmi accesez contul şi deschid un meniu derulant. Cuvintele sunt de un alb transparent. Apăs pe ceva dintr-un meniu care pluteşte.

Lumi cu Amintiri

Când îl selectez, meniul deschide un set de opțiuni secundar. Dacă mă uit la una mai mult de o secundă, începe să ruleze o previzualizare a Amintirii stocate. Există Amintiri cu mine şi Keira sărbătorind prima noapte în apartamentul pe care-l închiriaserăm, şi cu mine ținând primul cec după prima vânătoare reuşită. Apoi sunt Favoritele Partajate, Amintiri create de alții, de care se poate bucura oricine, ca de pildă să fii Frankie Dena în timp ce cântă la Super Bowl, sau în locul unui băiat copleşit de o turmă de cățeluşi – o Amintire partajată de peste un miliard de ori.

În sfârşit, merg la cel mai prețios meniu secundar, cele mai vechi Amintiri ale mele, stocate într-o categorie de Favorite diferită. Acestea sunt clipuri vechi pe care le-

am înregistrat cu un telefon, înainte să apară NeuroLink, şi le-am descărcat ulterior în contul meu. Sunt cu tata. Răsfoiesc prin ele până când mă opresc la una. E cea de când am împlinit zece ani, iar mâinile tatei îmi acoperă ochii. Chiar dacă e un clip vechi şi pixelat, îmi umple câmpul vizual prin ochelari ca pe un ecran gigantic. Simt aceeaşi nerăbdare ca atunci, aceeaşi doză de bucurie când mâinile tatei mi-au descoperit ochii, ca să-mi arate un tablou pe care-l pictase, cu noi mergând printr-o lume de tuşe colorate care arată precum Central Park la asfinţit. Sar în sus, învârt tabloul şi mă urc pe un scaun să îl ridic deasupra capului. Tata îmi zâmbeşte, apoi îşi întinde braţele ca să mă ajute să sar jos. Continuă până când se încheie şi intră automat în următoarea Amintire stocată. Tata, într-o haină neagră şi o eşarfă roşu aprins, mă ghidează pe coridoarele Muzeului de Artă Modernă. Tata mă învaţă să pictez. Tata şi cu mine culegem bujori în Cartierul Florilor, în timp ce ploaia curge şiroaie. Tata strigă *La mulţi ani!* împreună cu mine, de pe un acoperiş care dă spre Times Square.

Amintirile continuă la nesfârşit, până când nu-mi mai dau seama dacă au pornit iar de la început, şi, încet-încet, alunec într-un somn vegheat de fantome.

●●●●●

În vis, sunt din nou la liceu, şi revăd ce m-a făcut să am dosar penal.

Annie Pattridge era o fată neîndemânatică şi timidă, o copilă cu ochi blânzi, care nu deranja pe nimeni şi îşi mânca prânzul într-un colţ al micii biblioteci a şcolii.

Uneori dădeam peste ea acolo. Nu eram tocmai prietena ei, dar eram în relații bune – discutaserăm de câteva ori despre pasiunea noastră comună pentru Harry Potter, Warcross, *League of Legends* şi computere. Alteori o vedeam adunându-şi cărțile de pe jos, după ce i le aruncase cineva din brațe, sau cu spatele la un dulap, în timp ce un grup de puşti îi băga gumă în păr, sau împleticindu-se afară din toaleta fetelor cu ochelarii crăpați.

Dar apoi, într-o zi, un băiat care lucra la un proiect de grup împreună cu Annie a reuşit să-i facă o poză la duş, chiar acasă. În dimineața următoare, fotografia cu Annie dezbrăcată fusese trimisă fiecărui elev din şcoală, partajată pe forumurile de teme şi online. Au urmat tachinările. Fotografia imprimată – cu toată cruzimea aferentă. Amenințările cu moartea.

Annie s-a retras de la şcoală după o săptămână.

În aceeaşi zi, am obținut datele fiecărui elev (şi ale câtorva dintre profesori) care partajaseră fotografia. Sistemele administrative ale şcolii? O glumă la fel de bună ca şi intrarea în orice PC cu parola *Parolă.* De acolo, am intrat în toate telefoanele lor. Am descărcat toate informațiile lor personale: datele de pe cardurile de credit ale părinților, codurile numerice personale, numerele de telefon, toate e-mailurile pline de ură şi mesajele pe care i le trimiseseră anonim lui Annie şi, fireşte, cele mai incriminatorii – fotografiile lor private. Am avut grijă să extrag totul despre băiatul care făcuse inițial poza. Apoi am postat totul online, cu titlul „Troli în temniță”5.

---

5 Aluzie la *Harry Potter şi Piatra Filozofală,* (n. red.)

Vă imaginați nebunia care a urmat. Elevi care plângeau, părinți furioşi, adunare generală în şcoală, articole în ziare locale. Apoi, poliția. Apoi, eu exmatriculată. Apoi, eu la tribunal.

Accesarea sistemelor informaționale fără autorizație. Publicarea intenționată a datelor confidențiale. Comportament nechibzuit. Patru luni de detenție juvenilă. Interdicție de a mai atinge un computer timp de doi ani. O dungă roşie permanentă la dosar, dă-o-ncolo de vârstă, dată fiind natura infracțiunii.

Poate că am greşit, şi poate cândva voi privi înapoi cu regret. Nu sunt încă sigură de ce mi-am dat foc la valiză atunci. Dar, uneori, oamenii te izbesc la pământ în pauză fiindcă li se pare că ochii tăi au formă ciudată. Te lovesc deoarece cred că ai un trup vulnerabil. Sau o altă culoare a pielii. Sau un nume ciudat. Cred că nu vei riposta, că îți vei pleca privirea şi te vei ascunde. Iar, uneori, ca să te aperi, ca să scapi, aşa şi faci.

Dar *alteori* te afli în poziția perfectă, având arma perfectă pentru ripostă. Aşa că am lovit. Am lovit rapid, puternic, cu furie. Am lovit doar cu limbajul şoptit între circuite şi cabluri, limbajul care poate îngenunchea oamenii.

Şi, în ciuda tuturor, aş face-o din nou.

●●●●●

Când aterizăm, în sfârşit, sunt extenuată. Îmi pun cămaşa boțită, apoi îmi înşfac rucsacul cu puținele lucruri pe care le dețin şi îl urmez pe însoțitorul de zbor. Ochii mei se opresc asupra scrisului în japoneză de deasupra intrărilor în terminale. Nu pricep nimic, dar

nici nu am nevoie, fiindcă deasupra, în lumea virtuală, apare traducerea în engleză. BINE AȚI VENIT LA AEROPORTUL HANEDA! Spune. RIDICARE BAGAJE. ZBORURI DE LEGĂTURĂ INTERNAȚIONALE.

Un bărbat într-un costum negru mă aşteaptă la baza rampei. Spre deosebire de New York, aici îi văd numele plutind deasupra capului. Este Jiro Yamada. Îmi zâmbeşte pe sub ochelari, se înclină, apoi priveşte în spatele meu, parcă aşteptând mai multe bagaje. Când vede că nu am altceva, îmi ia rucsacul şi skateboardul şi mă salută.

Îmi ia o secundă să-mi dau seama că Jiro vorbeşte cu mine în japoneză, şi că nu contează, fiindcă textul tradus apare chiar sub chipul lui, ca o subtitrare în limba engleză.

— Bine ați venit, domnişoară Chen! spune textul. Nu aveți nimic de declarat la vamă. Urmați-mă.

Îl urmez spre o maşină care aşteaptă şi scrutez pista. Niciun jurnalist. Mă relaxez. Intru în maşină – e la fel ca cea care m-a dus la aeroport în New York – şi mă conduce spre ieşire. La fel ca înainte, setează un peisaj liniştit (de data asta, o pădure liniştită, răcoroasă) să se deruleze în afara geamurilor.

Iar mulțimea se află aici. Când ne apropiem de poarta de ieşire, o grămadă de oameni se grăbesc spre casa de bilete şi fac poze în direcția noastră. Îi văd doar prin parbriz, dar chiar şi aşa, mă trezesc că mă las mai jos în scaun.

Jiro îşi coboară geamul puțin, ca să strige la jurnalişti să se dea la o parte. Când o fac, maşina zboară înainte, cu cauciucurile scârțâind în timp ce ne mişcăm sinuos pe strada care duce spre autostradă.

— Putem elimina peisajul de pe geamuri? îl întreb pe Jiro. N-am mai văzut niciodată Tokio.

Îmi răspunde maşina în locul lui.

— Sigur că da, domnişoară Chen.

Sigur că da, domnişoară Chen. Nu cred că mă voi obişnui vreodată. Peisajul păduros dispare încet, lăsând geamurile transparente. Mă uit cu uimire la oraşul care se apropie.

Am mai văzut Tokio la TV, online şi la nivelul Tokio Nocturn în Warcross. Mi-am dorit să fiu aici atât de mult, încât l-am şi visat.

Dar acum, chiar *sunt* aici. Şi e chiar mai bine decât mi-am imaginat.

Zgârie-nori care dispar în norii înserării. Autostrăzi înghesuite unele peste altele, înecate în farurile galbene şi roşii ale maşinilor care trec în trombă. Şine de mare viteză care urcă până la cer şi dispar sub pământ. Reclame pe ecrane înalte de optzeci de etaje. Caleidoscoape de culoare şi sunet, peste tot unde întorc privirea. Nu ştiu la ce să mă uit mai întâi. Ne apropiem de inima oraşului, iar străzile se aglomerează, până când marea de oameni care populează trotuarele face ca prin comparaţie Times Square să pară pustie. Nu-mi dau seama că am gura căscată, până când Jiro nu mă priveşte şi începe să chicotească.

— Văd deseori expresia asta, îmi spune el (sau, mai degrabă, citesc subtitrarea în engleză).

Înghit în sec, jenată că m-a surprins în ipostaza asta, şi închid gura.

— Aici este centrul?

— Tokio e prea mare să aibă un singur cartier central. Sunt două duzini de zone, fiecare cu propriile

caracteristici. Acum intrăm în Shibuya. Tace, zâmbind. Ți-aş recomanda să-ți pui ochelarii.

Îmi pun înapoi ochelarii, lovesc brațul ca să îi fixez în modul transparent şi icnesc.

Spre deosebire de New York sau de restul Americii, Tokio pare complet reconstruit pentru realitatea virtuală. Numele clădirilor plutesc deasupra lor în nuanțe neon, iar reclame strălucitoare, animate, se desfăşoară pe laturi întregi ale zgârie-norilor. Fotomodele virtuale se află în fața magazinelor de haine, fiecare rotindu-se ca să prezinte o mulțime de ținute. Recunosc unul dintre modele: este un personaj din cea mai nouă versiune a jocului *Final Fantasy,* o fată cu părul albastru-deschis, care mă salută pe nume şi îmi arată geanta ei Louis Vuitton. Un buton de *Cumpără acum* pluteşte chiar deasupra ei, aşteptând să fie apăsat.

Cerul este plin de nave zburătoare virtuale şi de globuri colorate, unele afişând ştiri, altele, reclame, iar câteva părând să aibă doar rol decorativ. Pe măsură ce înaintăm, văd texte translucide în centrul câmpului vizual, care îmi spun la câți kilometri ne aflăm de districtul Shibuya, dar şi ce temperatură este şi care sunt prognozele meteorologice.

Străzile sunt pline de tineri îmbrăcați în haine elaborate. Fuste gigantice de dantelă, umbrele lucrate minuțios, ghete înalte de douăzeci şi cinci de centimetri, gene care par kilometrice, măşti care strălucesc în întuneric. Unii au nivelul de Warcross plutind deasupra capetelor, împreună cu inimi, stele şi trofee. Alții au animale de companie virtuale care tropăie pe lângă ei, câini virtuali de un mov strălucitor sau tigri argintii care

sclipesc. Alții au tot felul de obiecte stil avatar, cum ar fi urechi de pisică virtuale sau coarne pe cap, aripi de înger enorme, păr şi ochi de toate culorile.

— Fiindcă s-a deschis sezonul oficial, îmi explică Jiro, vei vedea asta destul de frecvent.

Arată spre o persoană de pe stradă cu Nivelul 80 şi ♥ 3.410.383 deasupra capului, care zâmbeşte în timp ce alți câțiva o felicită pentru nivelul a atins şi bat palma cu ea. Un şoim virtual de companie se învârte în cerc deasupra capului ei, cu coada arzând în flăcări.

— Aici, aproape orice faci înseamnă puncte câştigate pentru nivelul în Link. Dacă mergi la şcoală, dacă mergi la lucru, dacă pregăteşti cina. Şi tot aşa. Nivelul tău îți poate aduce recompense în lumea reală, orice, de la popularitate în rândul colegilor de clasă şi un serviciu superior în restaurante, până la un avantaj în fața altora în cazul unui interviu pentru un loc de muncă.

Dau din cap, privind cu uimire. Am auzit că multe părți ale lumii sunt construite aşa. Ca la un semnal, o bulă transparentă apare în mijlocul câmpului vizual, cu un *ding* plăcut.

Prima dată în Tokio!
+350 puncte. Scor zilnic: +350
Ai urcat un nivel!

Nivelul meu urcă de la 24 la 25. Sunt încântată.

O jumătate de oră mai târziu, întoarcem pe o stradă care urcă pe un deal şi ne oprim în fața unui hotel aproape de vârf. Numele – Crystal Tower Hotel – şi adresa plutesc deasupra acoperişului. Poate că nu am mai fost niciodată în Tokio, însă, chiar şi aşa, îmi dau

seama că suntem într-un cartier bogat, cu trotuare perfect curate şi rânduri ordonate de cireşi încă neînfloriți. Hotelul are cel puțin douăzeci de etaje, un design zvelt şi o imagine virtuală cu peşti koi care înoată de-a lungul unei laturi.

Jiro îmi ține rucsacul, iar eu ies din maşină. Marginile uşii glisante de sticlă se luminează când ne apropiem, iar când intrăm, doi însoțitori se înclină în direcția noastră, de fiecare parte a uşii. Îmi plec şi eu capul, stângace.

— Bine ați venit în Tokio, domnişoară Chen! îmi spune recepționera, când ajungem la birou.

Deasupra capului apare numele ei: Sakura Morimoto, urmat de Recepție şi Nivelul 39. Îşi înclină capul spre mine.

— Bună, îi răspund. Mersi!

— Domnul Tanaka a solicitat cel mai bun apartament pentru dumneavoastră. Vă rog, spune ea, întinzând o mână spre lift. Pe-aici.

O urmăm în lift, unde apasă butonul pentru etajul superior. Inima începe să-mi bată iar cu putere. Hideo a cerut personal o cameră pentru mine. Nici nu îmi mai amintesc ultima oară când am stat la un hotel adevărat. Cred că a fost atunci când tata a obținut o invitație la Săptămâna Modei de la New York, şi amândoi am stat într-un hotel micuț, fiindcă eu îi atrăsesem atenția unui vânător de modele. Dar nu fusese nici pe departe ca acesta.

Când ajungem la etajul superior, recepționera ne ghidează spre singura uşă de pe coridor. Îmi dă un card-cheie.

— Şedere plăcută! îmi spune, zâmbind.

Apoi deschide uşa şi mă invită înăuntru.

Este un apartament tip penthouse. Intrăm într-un spațiu de câteva ori mai mare decât orice loc în care am trăit vreodată. Un coş cu fructe proaspete şi gustări cu aromă de ceai verde se află pe măsuța de cafea din sticlă. Există un dormitor şi un living cu o fereastră din sticlă curbată, care se întinde de la podea la tavan şi dă spre un Tokio plin de lumini. De acolo, cu ochelarii mei cei noi, văd numele virtuale ale străzilor şi clădirilor clipind, în timp ce mă mişc prin încăpere.

Simboluri – inimi, stele, degete ridicate în semn de încurajare – se înghesuie deasupra diverselor părți ale oraşului, scoțând în evidență zonele în care cei mai mulți oameni au marcat locuri favorite, magazine sau întâlniri cu prietenii. Merg către fereastră până când pantofii mi se lovesc de sticlă, apoi privesc oraşul cu uimire. Tokio-ul din Warcross este ceva de ținut minte, însă acesta este oraşul *real,* iar să ştiu că este real mă face să amețesc.

O bulă transparentă apare iar:

Cazare la Crystal Tower Hotel, apartamentul penthouse 1
+150 pet. Scor zilnic: +500
Nivelul 25 | 1.580 N

— E chiar mai frumos decât mi-am imaginat, spun.

Recepționera zâmbeşte, chiar dacă e, probabil, un lucru prostesc.

— Mulțumim, domnişoară Chen, răspunde, înclinându-se iar. Dacă aveți nevoie de orice pe durata şederii, vă rog să mă anunțați şi vă voi ajuta imediat.

După ce închide uşa în urma ei, mai dau o tură prin cameră. Stomacul îmi chiorăie, parcă reacționând şi amintindu-mi că mi-ar prinde bine o masă copioasă.

Merg spre măsuța de cafea, deasupra căreia pluteşte opțiunea numită „cină în cameră”. Apăs pe cuvintele virtuale şi sunt dintr-odată înconjurată de feluri de mâncare. Cred că am sute de opțiuni: burgeri enormi, plini de brânză care se topeşte, farfurii de spaghete pline cu chiftele şi sos, platouri asortate de sushi, boluri aburinde de supă cu tăiței, pui prăjit crocant cu orez, rulouri de porc pufoase şi găluşte fripte în tigaie, tocane dense de carne şi legume, mochi, un desert moale şi catifelat, umplut cu pastă de fasole roşii… şi lista continuă.

Capul mi se învârte când decid, într-un final, să aleg pui prăjit cu găluşte. În timp ce aştept, petrec zece minute încercând să mă prind cum să folosesc toaleta şi încă zece aprinzând şi stingând luminile, doar printr-o fluturare a mâinii. Iar când îmi ajunge comanda, totul are un gust chiar mai bun decât pare. Nu am mai luat niciodată o masă la fel de gustoasă, şi nici nu îmi amintesc măcar ultima dată când am mâncat ceva nescos dintr-o cutie.

Când sunt atât de plină că nu mai pot mânca nicio îmbucătură, mă târăsc la pat şi mă arunc pe el cu un suspin mulțumit. Patul e ridicol de comod, suficient de ferm ca să mă pot scufunda uşurel în el, până când mă simt de parcă aş sta întinsă pe un nor. Salteaua din micuțul nostru apartament fusese adunată de pe trotuar şi era plină cu arcuri vechi, care scârțâiau ca naiba la fiecare mişcare. Acum, iată-mă, stând într-un penthouse vast, pe care Hideo însuşi l-a cerut pentru mine.

Starea mea de mulțumire începe să dispară şi, dintr-odată, am o senzație de înstrăinare. O fată ca mine n-ar trebui să se atingă de aşternuturile astea luxoase, să mănânce mâncarea asta scumpă, să doarmă în camera aceasta mai mare decât orice casă în care am locuit vreodată. Privirea mea rătăceşte într-un colț, căutând saltelele care zac pe podea, silueta Keirei ghemuită sub o pătură pe canapea. *Îți vine să crezi?* ar spune ea.

Aş vrea să îi răspund, ei sau oricui. Dar nu e aici. Aici nu e nimic familiar, decât eu însămi.

Mâine dimineață la ora 10. Îmi dau seama că nu am nimic potrivit de purtat, nici costume pentru interviu, nici pantaloni sau bluze. Voi merge la Henka Games arătând ca o copilă culeasă de pe străzi. Aşa îl voi întâlni pe cel mai celebru tânăr din lume.

Dacă Hideo îşi va da seama că a comis o greşeală imensă?

8

O pereche de blugi sfâşiați, cu ambii genunchi expuşi. Tricoul meu vechi favorit, cu emblema SEGA[6]. Aceeaşi pereche de ghete uzate pe care le port aproape în fiecare zi. O cămaşă roşie din flanel, în carouri, decolorată de atâtea spălări.

Tata ar fi oripilat.

În ciuda faptului că patul este extrem de confortabil, m-am întors pe toate părțile întreaga noapte. M-am trezit în zori, cu ochii lipiți, dezorientată, cu capul plin

---

[6] Companie japoneză multinațională, producătoare de jocuri video şi componente hardware, cu sediul central în Tokio.

de gânduri. Acum am pungi sub ochi, iar tenul mi-a văzut şi zile mai bune.

Mi-am călcat cât m-am priceput sărmana cămaşă de flanel, *de două ori,* însă gulerul încă arată boţit şi purtat. Îmi suflec cu grijă mânecile până la coate, apoi îmi bag cămaşa în pantaloni pe cât de drept posibil. În oglindă, mă prefac că e un blazer elegant. Singurul lucru care-mi place în dimineaţa asta e părul meu, care pare să coopereze. E des şi drept, iar curcubeul de culori din el străluceşte în lumina dimineţii. Dar nu am niciun fel de machiaj să acopăr cearcănele de sub ochi, şi nu am de gând să arunc cei treisprezece dolari ai mei pe creme de faţă şi fond de ten. Atât tricoul, cât şi cămaşa arată îngrozitor de vechi şi purtate, în contrast cu tot ce e nou şi strălucitor în apartament. Talpa ghetei mele stângi se desprinde vizibil. Găurile din blugi par mai mari decât îmi aminteam.

Studiourile de jocuri nu sunt tocmai renumite pentru codurile lor vestimentare stricte, însă *chiar* şi ele trebuie să aibă un fel de etichetă în privinţa întâlnirilor cu şefii cei mari.

Pentru întâlnirea cu şeful cel mare din întreaga industrie.

Un *ding* plăcut răsună în apartament, şi o lumină care clipeşte lângă capul patului mă anunţă că primesc un telefon. Apăs şi îl preiau, iar o clipă mai târziu, vocea Sakurei Morimoto îmi sună în căşti ascunse în cameră.

— Bună dimineaţa, domnişoară Chen! Prin căşti, fără nicio suprapunere virtuală, trece la engleză. Maşina dumneavoastră vă aşteaptă afară, oricând sunteţi gata.

— Sunt gata, răspund, fără a-mi veni să cred.

— Ne vedem curând.

Jiro mă aşteaptă afară, alături de aceeaşi maşină de seara trecută. Aproape că mă aştept să facă un comentariu despre hainele mele sau cel puțin să ridice o sprânceană. Dar, în loc de asta, mă salută călduros când mă apropii, apoi mă ajută să urc. Călătorim acompaniați de un peisaj cu floarea-soarelui şi un răsărit frumos. Costumul lui Jiro e impecabil, o combinație perfectă de negru cu o cămaşă albă, probabil creată de o firmă renumită. Dacă aşa arată gărzile de corp ale lui Hideo, atunci ce ar trebui să port *eu?* Trag încontinuu de mânecile cămăşii, încercând să îmi schimb ca prin magie hainele în ceva drăguț, netezindu-le repetat.

Îmi imaginez chipul tatei, dacă m-ar vedea acum. Ar inspira adânc şi ar tresări. *Deloc potrivit,* ar spune. M-ar lua de mână şi m-ar târî după el la cel mai apropiat butic, şi la naiba cu cardul de credit.

Gândul mă face să trag şi mai tare de mâneci. Îl alung.

Maşina se opreşte, în sfârşit, în fața unei porți albe. Ascult, curioasă, cum garda de corp spune ceva cuiva care pare un îngrijitor al maşinii automate. Cu coada ochiului, remarc o emblemă micuță pe o latură a porții. *Henka Games.* Apoi, maşina se deplasează, iar noi înaintăm, parcând într-un loc aproape de aleea din față. Jiro înconjoară maşina ca să-mi deschidă portiera.

— Am ajuns, îmi spune, zâmbind şi făcând o plecăciune.

Mă conduce printr-o pereche de uşi glisante de sticlă. Păşim în cea mai mare sală de aşteptare pe care am văzut-o vreodată.

Lumina se revarsă în interior dintr-un vestibul cu

tavan de sticlă, până acolo unde ne aflăm, în centrul unui spațiu deschis, decorat cu vițe-de-vie de interior impresionante. Apa curge din câteva fântâni plasate de-a lungul zidurilor. Şiruri de balcoane albe, curate, se curbează de-a lungul interioarelor clădirii. O emblemă ştanțată Henka Games acoperă unul dintre pereții albi. Atârnând de tavan sunt steaguri colorate ale echipelor de Warcross, fiecare afişând un simbol al echipei şi marcând sezonul actual. Mă opresc o clipă să admit priveliştea. Dacă aş purta ochelari NeuroLink, pun pariu că steagurile ar fi animate.

Bun venit la Henka Games!
+2.500 pet. Scor zilnic: +2.500
Ai urcat un nivel!
Nivelul 26 | 3.180 N

— Pe-aici, spune garda de corp, ghidându-mă.

Ne îndreptăm spre o serie de cilindri din sticlă transparentă, unde ne aşteaptă o femeie zâmbitoare. Are o broşă de aur înfiptă în sacoul perfect călcat, în onoarea sezonului actual, şi un clipboard la subraț. Zâmbetul i se măreşte când mă vede, deşi remarc că privirea i se opreşte scurt asupra hainelor mele. Nu spune nimic, însă eu roşesc.

— Bine ai venit, domnişoară Chen! îmi spune, plecând capul cu un gest calm.

Garda mea de corp îşi ia rămas-bun după ce mă lasă în grija ei.

— Domnul Tanaka aşteaptă să te cunoască.

Înghit în sec şi îi întorc plecăciunea. *Nu va mai dori asta, odată ce va vedea în ce hal sunt.*

— Şi eu, mormăi.

— Sunt câteva reguli pe care trebuie să le respecți, continuă ea. Prima: fără fotografii în timpul întâlnirii. A doua: va trebui să semnezi un acord conform căruia nu vei dezvălui cele discutate.

Îmi înmânează formularul pe clipboard.

Fără fotografii. Fără discuții. Nu e o surpriză.

— OK, răspund, citind cu atenție hârtia de pe clipboard şi semnând în partea de jos.

— Şi a treia: trebuie să-ți cer să nu-l întrebi pe domnul Tanaka nimic despre familia lui sau despre treburile lor private. Este o politică aplicată în întreaga companie, iar domnul Tanaka e foarte strict în privința respectării ei.

Mă uit la ea. E o cerere şi mai ciudată decât primele două, însă decid să încuviințez.

— Fără întrebări despre familie. Am înțeles.

Uşile liftului se deschid pentru noi. Doamna îmi face semn să intru, apoi îşi încrucişează brațele la piept când începem să urcăm. Privesc cât e de mare studioul, ochii oprindu-mi-se asupra steagurilor gigantice. Clădirea asta e deosebită. Tata ar fi impresionat.

Continuăm până ajungem la etajul superior. Câțiva angajați trec pe lângă noi, fiecare purtând tricouri cu Warcross şi blugi. Vederea lor mă calmează. Unul dintre angajați priveşte în direcția mea, părând să mă recunoască. Pare că vrea să mă oprească, apoi se înroşeşte şi decide să n-o facă. Îmi dau seama că toți cei care lucrează aici s-au uitat la ceremonia de deschidere şi m-au văzut pătrunzând în joc. Când mă gândesc la asta, văd alți câțiva angajați în sala principală, cu gâturile alungite de curiozitate în direcția noastră.

Ne ghidează de-a lungul unui coridor deschis, până când ajungem într-un hol mai mic, unde se află o altă pereche de uşi de sticlă. Sticla e complet transparentă, aşa că pot vedea o parte de cameră prin ea, unde se află picturi murale imense cu lumi din Warcross şi o masă de conferințe lungă. Picioarele îmi amorțesc, iar teama îmi străbate coloana. Acum, că mai sunt doar câteva clipe până la întâlnire, sunt dintr-odată cuprinsă de sentimentul că poate nu-mi doresc de fapt să fiu aici.

— Aşteaptă o clipă, te rog, îmi spune femeia, când ajungem la uşi.

Apasă cu un deget pe un panou din perete, apoi intră când uşile se deschid. De unde mă aflu, o văd plecându-se adânc şi întrebând ceva în japoneză. Tot ce pricep e *Tanaka-san* şi *Chen-san*.

O voce liniştită îi răspunde de undeva din partea îndepărtată a încăperii.

Doamna revine şi deschide uşa glisantă.

— Intră. Îmi face un semn cu capul în trecere. Spor la discuții!

Apoi pleacă, îndreptându-se înapoi spre holul pe unde am venit.

Mă trezesc stând în mijlocul unei camere cu o privelişte deosebită către Tokio. Într-un capăt al camerei, câteva persoane se relaxează pe scaune în jurul unei mese de şedințe: două femei, una purtând o bluză şi o fustă, cealaltă, un tricou cu Warcross, un blazer şi blugi. Un tânăr cu păr auriu stă între ele, gesticulând cu mâinile în aer. Îl recunosc. Este Kenn, cel care mi-a vorbit când călătoream cu avionul. Femeile îi răspund, discutând ceva despre una dintre lumile pentru campionatul de Warcross.

Privirea mi se deplasează de la ei la ultima persoană din încăpere.

Stă pe o canapea cenuşie, netedă, chiar lângă masa de şedințe, cu coatele sprijinite pe genunchi. Ceilalți trei sunt întorşi inconştient spre el, aşteptând în mod clar să aibă ultimul cuvânt. E îmbrăcat într-o cămaşă albă, perfect croită, cu mânecile suflecate până la coate şi cu doi dintre nasturii de sus desfăcuți, o pereche de pantaloni închişi la culoare şi pantofi Oxford de un stacojiu aprins. Singurul obiect legat de joc pe care-l poartă e o pereche de butoni din argint pentru manşete, care scânteiază în soare, în forma emblemei Warcross. Ochii lui sunt foarte întunecați, umbriți de gene lungi. Părul lui e des, negru ca noaptea, cu excepția unei şuvițe subțiri, argintii, dintr-o parte.

E Hideo Tanaka în carne şi oase.

După ani şi ani în care l-am admirat de la distanță, nu sunt sigură la ce mă aşteptam. Cumva, mă uimeşte să-l văd fără un monitor sau o copertă de revistă care să-mi obstrucționeze priveliştea, de parcă aş focaliza doar pe el pentru prima dată.

Ridică ochii spre mine.

— Domnişoara Chen, spune el, ridicându-se de pe canapea cu o mişcare grațioasă.

Apoi se apropie de mine, îşi înclină capul o dată şi îmi întinde mâna. E înalt, iar gesturile îi sunt simple şi lipsite de efort. Expresia – serioasă. Singura imperfecțiune îi sunt încheieturile, învinețite, cu cicatrice noi, ceea ce e foarte surprinzător pentru mâinile sale elegante; de parcă ar fi luat parte la o luptă. Mă trezesc holbându-mă curioasă şi reuşesc să mă opresc la timp ca să-i întind şi eu mâna. Mişcările mele

sunt de bivol obosit. Chiar dacă hainele mele nu sunt atât de diferite de ale celorlalți, mă simt murdară şi inadecvată, în comparație cu stilul său fără cusur.

— Bună ziua, domnule Tanaka! îi răspund, nesigură ce altceva să spun.

— Hideo, te rog.

Ah, accentul acela britanic, abia simțit! Îmi strânge mâna o dată, apoi se uită în direcția celorlalți.

— Producătorul nostru principal pentru campionate, domnişoara Leanna Samuels.

Îmi lasă mâna ca să arate spre femeia cu bluză şi fustă. Ea îmi zâmbeşte şi îşi ajustează ochelarii.

— Încântată, domnişoară Chen!

Hideo arată spre femeia cu tricou şi blazer.

— Adjunctul meu, domnişoara Mari Nakamura, directorul nostru executiv.

Acum o recunosc. Am văzut-o anunțând o mulțime de lucruri legate de Warcross. Îşi înclină uşor capul în direcția mea.

— Mă bucur de cunoştință, domnişoară Chen! îmi spune, zâmbind.

Îi răspund la salut cât de bine pot.

— Şi deja îl cunoşti pe directorul nostru artistic, încheie Hideo, înclinând capul spre Kenn. Unul dintre foştii mei colegi de la Oxford.

— Nu şi în persoană.

Kenn sare de pe scaun şi ajunge în fața mea din câțiva paşi mari. Îmi strânge mâna cu putere. Spre deosebire de Hideo, expresia lui ar putea încălzi o încăpere iarna.

— Bine ai venit în Tokio! Ne-ai impresionat pe toți. Se uită spre Hideo o dată, apoi zâmbetul i se lățeşte. Nu

se întâmplă în fiecare zi ca el să pună pe cineva să traverseze o jumătate de lume pentru un interviu.

Hideo ridică o sprânceană spre prietenul său.

— Te-am adus *pe tine* aşa, ca să te alături companiei.

Kenn râde.

— Asta a fost cu ani în urmă. Cum spuneam, nu se întâmplă în fiecare zi.

Zâmbetul i se îndreaptă din nou spre mine.

— Mersi, hotărăsc să spun, cu capul învârtindu-mi-se după ce am salutat patru creatori legendari în zece secunde.

Mari, directorul executiv, se întoarce spre Hideo şi îl întreabă ceva în japoneză.

— Continuați fără mine, îi răspunde Hideo, în engleză.

Ochii i se opresc din nou asupra mea. Îmi dau seama că nu a zâmbit deloc de când am intrat. Poate chiar sunt prea prost îmbrăcată pentru el.

— Domnişoara Chen şi cu mine vom avea o discuție.

O *discuție. Între patru ochi.* Simt că îmi iau foc obrajii. Hideo nu pare însă să remarce, şi în schimb îmi face semn să îl urmez afară din încăpere. În spatele nostru, ceilalți îşi reiau conversația. Doar Kenn se uită în ochii mei când privesc peste umăr în direcția lor.

— Nu vrea să fie intimidant! strigă el vesel când se închide uşa.

— Aşadar, spune Hideo, în timp ce ne îndreptăm pe hol spre vestibulul principal, eşti pentru prima dată în Japonia, nu?

— Îmi place, încuviințez.

De ce tot ce spun sună deodată atât de prostesc?

Din ce în ce mai mulți angajați încetinesc ca să ne privească trecând.

— Mulțumesc c-ai venit până aici, spune el.

— *Eu* îți mulțumesc, răspund. Ți-am urmărit cariera încă de la început, când ai ajuns în top. E o imensă onoare.

Hideo face un semn dezinteresat din cap şi îmi dau seama c-o fi sătul să tot audă asta de la oricine.

— Îmi cer scuze că ți-am întrerupt săptămâna, dar sper c-a fost o călătorie plăcută.

Pe bune?

— Plăcută e puțin spus, răspund eu. Mulțumesc, domnule Tanaka… Hideo, pentru că mi-ai plătit datoriile. Nu era necesar.

Hideo dă din mână cu nonşalanță.

— Nu-mi mulțumi. Să zicem că e un mic avans. Sincer, sunt surprins că erai datoare cuiva. Cu siguranță vreo companie din domeniu ți-a remarcat abilitățile până acum.

Simt o înțepătură de iritare când Hideo alungă atât de uşor ideea datoriilor mele. Bănuiesc că şase mii de dolari – pentru mine, un munte de necucerit – nu merită nicio urmă de îndoială când eşti miliardar.

— Am dosar, îi spun, încercând să nu par iritată. Dosar *penal,* adică. Nu e nimic serios, dar nu mi s-a permis să mă ating de un computer timp de doi ani.

Decid să nu pomenesc de moartea tatei şi de timpul petrecut la adăpostul pentru copii.

Spre surprinderea mea, Hideo nu insistă.

— Am angajat suficienți hackeri ca să recunosc unul bun când îl văd. Ai fi fost descoperită, mai devreme sau mai târziu. Se uită lung la mine. Acum, eşti aici.

Mă conduce după un colț şi spre o altă pereche de uşi glisante. Intrăm într-un birou gol. Ferestrele sunt de la tavan la podea. O pictură murală colorată se află într-un colț – un amestec de niveluri de joc stilizate. În alt colț se află nişte canapele netede. Uşile se închid după noi, şi suntem singuri.

Hideo se întoarce spre mine.

— Ştiu că ți-ai văzut numele peste tot online, spune el, dar ai idee de ce eşti aici?

Din greşeală? Dar, în schimb, răspund:

— În timpul zborului, domnul Edon a spus că urmează să fiu introdusă în Wardraft.

Hideo încuviințează.

— Aşa este, doar dacă nu-ți doreşti asta.

— Înseamnă că vrei să concurez în campionatul de Warcross de anul acesta?

— Da.

Inspir adânc. Să aud asta de la Hideo în persoană, de la creatorul Warcross, face ca totul să devină, în sfârşit, real.

— De ce? întreb. Adică, sunt o jucătoare decentă, însă nu sunt în clasamentele internaționale. Vrei să mă introduci în joc pentru audiență? Ca pe o capcană de marketing?

— Ai idee ce-ai făcut de fapt când ai sărit drept în mijlocul jocului de deschidere?

— Am distrus cel mai important joc al anului? mă aventurez eu.

— Ai reuşit să treci printr-un scut care nu a fost spart aproape niciodată.

— Îmi pare rău. N-am mai încercat niciodată trucul acela.

— Credeam c-a fost un accident.

Îi întâlnesc privirea pătrunzătoare. Acum mă tachinează pentru scuzele patetice din timpul primului apel telefonic.

— N-am mai încercat niciodată *accidental* trucul acela, reformulez.

— Nu îți spun asta fiindcă sunt supărat c-ai reuşit. Ridică o sprânceană spre mine. Deşi aş prefera să n-o mai faci. Îți spun asta fiindcă am nevoie de ajutorul tău.

Ceva din cuvintele lui de mai devreme îmi trezeşte interesul.

— Ai spus că scutul de securitate n-a mai fost spart *aproape* niciodată. Cine a mai intrat?

Hideo merge spre canapele, se aşază şi se lasă pe spate. Îmi face semn să mă aşez şi eu vizavi.

— De aceea am nevoie de ajutorul tău.

Într-o secundă, înțeleg.

— Încerci să prinzi pe cineva. Şi cea mai bună modalitate este să mă introduci în jocurile de anul acesta.

Hideo îşi înclină capul spre mine.

— Am auzit că eşti vânător de recompense.

— Da, răspund. Prind jucători de Warcross care au datorii mari la pariuri şi pe oricine de care poliția nu are timp să se ocupe.

— Deci trebuie să fii familiarizată cu zona gri care a apărut de când am lansat pe piață ochelarii.

— Fireşte.

O zonă gri înfloritoare a existat întotdeauna dincolo de internet. Este partea nevăzută a lumii online, pe care niciun motor de căutare nu ți-o arată. Nu poți intra decât dacă ştii ce faci. Rețeaua întunecată este cea în

care se adună hackerii, sunt traficate droguri, se vând servicii sexuale şi se angajează asasini. Popularitatea i-a crescută odată cu răspândirea jocului Warcross şi a ochelarilor NeuroLink. Aceeaşi zonă gri există acum în realitatea virtuală, doar că se numeşte Lumea Întunecată – un loc virtual periculos, unde mă avânt adesea în căutarea infractorilor cărora le place să stea acolo.

— Te simți confortabil acolo? întreabă Hideo, privindu-mă.

Mă zbârlesc de atâta condescendență.

— Dacă nu m-aş simți, n-aş fi de mare folos în prinderea unui hacker, nu?

Hideo nu reacționează la sarcasm.

— Vei fi unul dintre cei câțiva vânători de recompense pe care-i angajez pentru asta.

Se întinde spre măsuța pentru cafea care ne separă şi ridică o cutiuță care se află pe un teanc de reviste de jocuri. Mi-o întinde.

— Asta e pentru tine. Şi ceilalți vor primi câte una.

Alți vânători de recompense. La fel ca în cazul vânătorilor trecute, voi concura cu alții. Ezit, apoi iau cutia. E uşoară ca aerul. Mă uit la el înainte să o deschid. În interior se află un recipient mic, de plastic, cu două compartimente rotunde. Deschid unul dintre ele.

— Lentile de contact, spun, privind la un disc transparent care pluteşte în lichid.

— Versiuni beta. Le vom lansa public mai târziu, săptămâna aceasta.

Mă uit la el, nerăbdătoare.

— Următoarea generație de ochelari NeuroLink?

Buzele i se răsucesc într-o sugestie de zâmbet, primul pe care-l remarc.

— Da.

Privesc din nou în jos. Arată ca nişte lentile de contact obişnuite, doar că, pe margini, cu caractere minuscule, transparente, sunt cuvintele *Henka Games*. Tot ce e nevoie ca să le identifice drept diferite de o pereche de lentile obişnuite. Când mă mişc puțin, lentilele scânteiază în lumină, sugerând că suprafața le este, probabil, învelită într-o rețea fină de circuite microscopice. Pentru o clipă, uit de iritarea cauzată de răspunsurile lui Hideo. În loc de asta, simt că mă întorc la adăpostul pentru copii, ascultând radioul şi aflând pentru prima dată despre invenția lui cutremurătoare.

— Cum..., încep să spun, iar fascinația mă face să am o voce spartă. Cum ai făcut asta? Cum le *alimentezi*? Nu e ca şi cum le-ai putea pune în priză.

— Corpul uman produce minimum o sută de wați de electricitate zilnic, spune el. Un telefon inteligent mediu foloseşte doar între doi şi şapte wați la o încărcare. Lentilele au nevoie de mai puțin de unul.

Mă uit atent la el.

— Vrei să spui că pot fi încărcate doar de electricitatea din corpul meu?

Încuviințează.

— Lentilele lasă în urmă un strat fără efecte nocive pe suprafața ochiului, gros de doar un atom. Acesta se comportă ca un conductor între lentile şi corp.

— Folosirea corpului ca încărcător, spun.

Se făcuseră suficiente filme despre asta, şi totuşi, iată-mă privind realitatea în mâinile mele.

— Am crezut că e doar un mit ştiințifico-fantastic.

— Totul e un mit până când cineva îl transformă în realitate, spune Hideo.

Are acum o intensitate aparte în priviri, o strălucire care îi luminează întregul chip. Îmi amintesc că am văzut-o prima dată când l-am urmărit la TV, şi o recunosc acum. *Acesta* e Hideo, cel care mă captivează.

Face semn către o uşă din capătul îndepărtat al biroului.

— Încearcă-le.

Iau lentilele şi mă îndrept spre uşă, care se deschide spre o baie privată. Acolo, mă spăl pe mâini şi iau o lentilă. Îmi ia cam zece încercări, dar în sfârşit reuşesc să mi le pun pe ambele, ştergându-mi câteva lacrimi. Sunt reci ca gheața.

Când mă întorc pe canapea, studiez încăperea. La prima vedere, totul pare la fel. Dar apoi îmi dau seama că pictura murală în culori vii din spatele lui Hideo se mişcă, de parcă ar fi căpătat viață, iar culorile se amestecă şi îşi schimbă locul într-un afişaj spectaculos.

Privirea continuă să îmi rătăcească. Remarc tot mai multe lucruri. Straturi de realitate virtuală, eliberate de limitele ochelarilor. Un joc mai vechi de Warcross e în desfăşurare pe un alt perete al camerei, acoperindu-l de sus până jos. Tavanul nu mai e tavan. În locul lui, văd o noapte de un albastru întunecat şi o fâşie scânteietoare de Cale Lactee. Planetele – Marte, Jupiter şi Saturn – sunt mărite, iar culorile le sunt exagerate. Atârnă asemenea unor globuri pe cer. În cameră, obiectele au etichete deasupra. Ficus în ghiveci pluteşte deasupra unei plante verzi, alături de cuvintele Apă I +1, arătând că aş câştiga un punct dacă aş uda-o. Canapea pluteşte deasupra canapelelor noastre, iar Hideo Tanaka |

Nivelul ∞ pluteşte deasupra lui Hideo, iar eu am, probabil, Emika Chen | Nivelul 26 deasupra propriului cap.

În centrul câmpului vizual apar câteva cuvinte translucide.

Joacă Warcross

Hideo se ridică şi vine să se aşeze lângă mine. Acum remarc că şi el poartă lentile. Prin ale mele, văd un strat de culori subțire şi lucios pe pupilele lui.

— Hai să jucăm o sesiune de Warcross, îmi spune. Un buton apare între noi. Şi îți voi arăta pe cine urmăresc.

Inspir adânc şi mă uit lung la buton. Lentilele îmi detectează privirea fixă, iar lumea reală din jurul nostru, biroul, canapeaua, pereții, se întunecă şi dispar.

Când lumea reapare, suntem amândoi într-un spațiu steril, alb, cu pereți care se întind la infinit. O recunosc drept una dintre lumile de începători din Warcross: Nivelul Pensula-de-Vopsea. Dacă îți întinzi mâinile şi atingi pereții albi, pe suprafețe apar dungi de vopsea în culorile curcubeului. Îmi îndoi degetele de la picioare şi îmi imaginez că merg, iar cu ajutorul acestor îndemnuri, avatarul meu începe să se mişte. Mergând, îmi trec absentă o mână de-a lungul unuia dintre pereți, privind cum degetele mele lasă în urmă culori.

Hideo ne conduce într-un colț al lumii, unde se opreşte. Îmi relaxez degetele de la picioare şi mă opresc şi eu. Mă priveşte.

— Aceasta e prima lume în care mi-am dat seama că e ceva în neregulă, îmi explică el.

Îşi trece o mână de-a lungul peretelui, lăsând urme de un verde aprins şi auriu. Apoi îşi vâră degetele în suprafață şi împinge.

Peretele se deschide, ascultând de atingerea lui.

În spatele peretelui se află o lume de linii întunecate şi dungi de lumină, împărțite în modele detaliate. Codul care conduce lumea. Văd o bucată de API7 folosit în joc. Hideo păşeşte în interiorul zidului, apoi îmi face semn să mă alătur. Ezit doar o secundă înainte să părăsesc lumea mânjită de vopsea a pereților albi şi să intru în amalgamul întunecat de linii.

Acolo, dungile de lumină aruncă o umbră de un albastru slab pe pielea mea. Tresar de încântare când văd asta şi scrutez coloanele, analizând şi absorbind cât de mult pot. Hideo mai merge puțin, apoi se opreşte în fața unui segment de cod.

Instinctele mi se activează, iar ochii mi se relaxează, înregistrând întregul tablou al codului din fața mea. Identific problema de îndată. E subtilă, uşor de trecut cu vederea de cineva fără experiență în analiza cadrului de funcționare al NeuroLink, dar e acolo, o secțiune care pare greşită, cu liniile amestecate într-un fel care nu se potriveşte în modelul din jur, o secțiune nelalocul său în restul de haos organizat.

Hideo aprobă când îşi dă seama că am remarcat-o. Se apropie de partea amestecată.

— Ai văzut ce-a făcut?

Nu-mi arată doar ce s-a întâmplat. Mă testează.

— A fost reconectat, răspund automat, cu ochii

---

[7] Application Programming Interface - set de definiții pentru programarea de aplicații şi software.

parcurgând codul. Să raporteze date.

Hideo încuviințează, apoi se întinde spre porțiunea stricată şi o atinge. Înainte să revină la locul ei, cuminte şi ordonată, clipeşte.

— Am reuşit s-o peticim. Îți arăt doar o amintire a cum arăta înainte s-o găsim prima dată. Dar persoana nu a lăsat nicio urmă, şi de atunci a devenit şi mai pricepută în a-şi ascunde prezența. Am început s-o numim Zero, fiindcă aceasta este valoarea implicită în dosarul de acces. E singurul indiciu pe care ni-l lasă. Mă priveşte. Sunt impresionat că te-ai prins.

Crede că *eu* sunt Zero? Îl privesc cu atenție. Oare m-a adus tot drumul până aici, m-a întrebat atâtea lucruri – *E prima oară când vii în Japonia? Ai idee ce-ai făcut?* – doar ca să vadă dacă sunt suspectul lui principal?

Mă uit urât la el.

— În cazul în care voiai să ştii dacă sunt sau nu Zero, m-ai fi putut întreba.

Hideo se uită sceptic la mine.

— Şi ai fi recunoscut?

— Ți-aş fi apreciat metoda directă, preferabilă jocului ăstuia de-a şoarecele şi pisica pe care-l joci cu mine.

Privirea lui Hideo pare capabilă să-mi pătrundă direct în suflet.

— Ai pătruns în meciul de deschidere a sezonului. Ar trebui să-mi cer scuze fiindcă te bănuiesc?

Deschid gura şi o închid la loc.

— E drept, recunosc. Dar n-am făcut eu *asta.*

Priveşte cu răceală într-o parte.

— Ştiu. Nu te-am adus aici pentru o mărturisire.

Scot fum pe nări în tăcere.

Lumea din jurul nostru se schimbă brusc. Suntem scoşi atât din cod, cât şi de la Nivelul Pensula-de-Vopsea. Acum ne aflăm pe o insulă plutitoare, înconjurată de alte sute de insule plutitoare, deasupra unei lagune superbe. Aceasta a fost lumea care s-a folosit în ceremonia de deschidere în care am pătruns cu forța.

Hideo trage lumea de parcă ar țese-o între degete, şi aceasta se grăbeşte pe lângă noi. Înghit cu greutate. Versiunea la care e conectat contul lui este, evident, diferită de a mea, permițându-i abilități de joc pe care eu nu le am. E ciudat să mă aflu în joc cu propriul lui creator şi să-l văd jucându-l ca zeul suprem. Într-un final, Hideo ne opreşte pe o porțiune a stâncilor. Împinge şi, din nou, intrăm într-un spațiu din linii şi lumină.

De data asta, secțiunea încurcată e mult mai dificil de găsit. Îmi las concentrarea să devină neclară şi subconştientul să iasă la suprafață, căutând breşa din model. Îmi ia câteva minute să îmi dau seama, dar, în final, văd porțiunea de cod nepotrivită.

— Aici, spun. Aceeaşi poveste. Oricine o fi Zero ăsta, şi-a setat nivelul să-i raporteze date despre fiecare membru al publicului care priveşte jocul. Revelația mă face să mă cutremur. Mă uit mai îndeaproape. Stai. Mai este ceva aici. Aproape că a dezafectat nivelul, nu-i aşa? În punctul ăsta… şi-a dat seama că era slab codul.

Când Hideo nu răspunde imediat, mă uit la el şi îl surprind studiindu-mă.

— Ce e? întreb.

— Cum ți-ai dat seama?

— Despre codul modificat? Ridic din umeri. Păi… l-am remarcat.

— Nu cred că înțelegi. Îşi pune mâinile în buzunare. Le-a luat celor mai buni ingineri ai mei o săptămână să facă ce ai reuşit tu acum.

— Atunci, poate e cazul să angajezi ingineri mai buni.

Nu par să-mi pot controla replicile în preajma lui Hideo. Purtarea lui calculată probabil că mă enervează la culme. Dar el preferă doar să mă privească, gânditor.

— Şi cum ai rezolva problema?

Atenția mea se îndreaptă spre codul compromis.

— Tata m-a învățat cum să privesc totul ca pe un întreg, murmur, trecându-mi mâna peste text. Nu trebuie să analizezi fiecare detaliu. Trebuie doar să vezi modelul în ansamblu, ca să găseşti punctul slab.

Întind mâna şi apuc codul, trag un bloc enorm spre mine şi îl şterg. Apoi îl înlocuiesc cu o singură linie eficientă. Restul se rearanjează la loc în jurul ei.

— Uite, spun, punându-mi mâinile în şold. Acum e mai bine.

Când mă uit la el, îmi analizează modificarea fără niciun cuvânt. Poate că i-am trecut testul.

— Decent, spune, după un moment.

Decent. *Decent?* Mă încrunt şi mai tare.

— De ce ar fi cineva interesat să adune datele şi să intervină în jocuri? întreb eu.

— Am la fel de multe idei ca şi tine.

— Ți-e teamă că va sabota din nou jocurile.

— Mi-e teamă că face un lucru mult mai nociv. Refuz să opresc jocurile doar ca să mă plec în fața amenințării unui hacker, însă siguranța publicului nostru nu e ceva cu care să mă joc.

Hideo priveşte într-o parte. Lumea dispare din nou

şi, dintr-odată, ne aflăm iar în biroul lui. Tresar la schimbarea bruscă. Va dura o vreme până să mă obişnuiesc cu lentilele de contact.

— Ținând cont de statutul tău actual de celebritate, ne-am gândit c-ar fi cel mai bine să te ascundem cât mai pe față şi să te integrăm într-o echipă. Asta îți va permite să fii aproape fizic de ceilalți jucători.

— De ce ai vrea asta?

— Fiindcă natura atacurilor mă face să cred că Zero este unul dintre ei.

Unul dintre jucătorii profesionişti. Numele lor îmi trec rapid prin minte.

— Şi pentru ce concurăm eu şi ceilalți vânători? Care e recompensa?

— Fiecare dintre voi va vedea suma premiului în aşteptare în contul său bancar. Hideo se apleacă în față şi îşi sprijină coatele pe genunchi. Se uită la mine cu subînțeles. Dacă decizi că vrei să refuzi ocazia, că e mai mult decât ai vrea să te implici, îți voi oferi un zbor privat înapoi la New York. Poți considera că a fost o scurtă vacanță, înainte să revii la viața anterioară. Te voi plăti oricum pentru participare şi fiindcă ai găsit o problemă majoră în joc. Aşa că gândeşte-te bine.

O *sumă pentru participare.* De parcă Hideo mi-ar oferi bani din milă, o cale uşoară de scăpare dacă nu mă simt în stare să răspund provocării unei recompense. Îmi imaginez cum ar fi să mă întorc la New York, la viața mea anterioară, în timp ce alți vânători îl prind pe Zero. Mă străbate un fior la ideea c-aş putea rezolva problema, posibil cel mai interesant puzzle pe care voi avea şansa să-l rezolv. *De data asta o să câştig.*

— M-am gândit deja, spun. Mă bag.

Hideo aprobă.

— Instrucțiunile pentru Wardraft vor sosi curând, la fel ca şi o invitație la o petrecere pentru jocul de deschidere. Între timp, fă o listă cu toate lucrurile care crezi că ți-ar fi necesare. Coduri de acces, conturi, ştii tu.

Se ridică.

— Întinde mâna.

Îl privesc bănuitoare, apoi întind mâna. O ia şi o întoarce cu palma în sus.

Îşi ține propria mână la doi centimetri de palma mea, până când un dreptunghi negru, asemănător cu un card de credit, apare pe pielea mea. Apoi îmi apasă cu un deget palma şi semnează pe ea. Senzația pielii sale mişcându-se pe a mea mă face să-mi țin respirația. Cardul de credit virtual străluceşte într-o nuanță de albastru pentru o clipă, autorizându-i semnătura, apoi dispare.

— Cu asta poți să-ți cumperi tot ce ai nevoie cât timp rămâi, îmi spune. Fără limite, fără întrebări. Foloseşte-ți palma de fiecare dată când trebuie să cumperi ceva, iar cheltuielile vor fi suportate direct. Anuleaz-o semnându-ți propriul nume în palmă. Mă priveşte în ochi. Şi fii discretă. Aş prefera să nu fac cunoscută publicului vânătoarea.

Ce n-aş fi dat, în săptămânile cele mai dificile, să am un card ca ăsta! Îmi retrag mâna, cu semnătura lui părând să-mi ardă încă palma.

— Fireşte.

Hideo îmi întinde mâna. Expresia lui e din nou serioasă.

— Atunci aştept cu interes următoarea noastră

întâlnire, spune, fără să dea de înțeles, prin tonul vocii, că ar fi adevărat.

Ochii mei se îndreaptă iar spre încheieturile lui învinețite, înainte să îi strâng mâna.

Urmează un amalgam de momente. Hideo se întoarce în sala de şedințe fără să mă privească. Eu sunt însoțită în sala principală, unde mai semnez nişte documente înainte să ies. Maşina mă aşteaptă. După ce mă aşez în interior, expir adânc. Inima încă îmi bate cu putere în piept, iar mâinile îmi tremură după întâlnire. Doar după ce las studioul în urmă, îmi scot telefonul din buzunar şi mă autentific în contul bancar. În dimineața asta aveam treisprezece dolari. Cu ce sumă mă tentează Hideo?

Într-un final, pagina contului mi se încarcă pe ecran. Mă uit la ea în tăcere, uimită.

Depunere în aşteptare: 10.000.000 $

9

Trebuie să reîncarc ecranul de câteva ori înainte să-mi pot crede ochilor. Nu se modifică. Zece milioane.

O recompensă de zece milioane de dolari.

Hideo e nebun.

Cea mai mare recompensă pe care am văzut-o vreodată era de cinci sute de mii de dolari. Numărul ăsta e în afara limitelor. Treaba asta o fi presupunând mai mult decât lasă Hideo să transpară, fiindcă nu poate fi doar prinderea unui hacker care încearcă să distrugă jocul, chiar dacă jocul e un campionat mondial.

Dar dacă e mai periculos decât credeam?

Clatin din cap. Warcross este munca de-o viață a lui Hideo. Pasiunea lui. Îmi amintesc grăuntele de intensitate pe care l-am văzut în ochii lui când mi-a arătat lentilele de contact. Am nişte abilități care îl atrag: vânez infractori, sparg coduri, sunt fană Warcross şi sunt familiarizată cu mecanismele interne ale jocului.

Poate că pur şi simplu i-a fost dificil să găsească vânători adecvați.

Gândurile îmi revin la întâlnirea noastră. Hideo cel perfect, pe care l-am construit din ani de documentare şi articole, nu seamănă cu cel pe care l-am cunoscut: condescendent, lipsit de veselie, rece – realitatea unei figuri mitice pe care mi-am creat-o în minte. *Nu vrea să te intimideze,* insistase Kenn. Dar pereții ridicați de Hideo rămân acolo, făcându-i politețea insultătoare, iar intențiile, vagi. Poate că face parte din ideea de a fi atât de scârbos de bogat, încât nu ai nevoie să te deschizi față de nimeni.

Sau poate că pur şi simplu nu mă place. Mă înfoi la gândul ăsta. Bine. Nici mie nu-mi place, mai deloc.

În plus, nu trebuie să-mi placă un client ca să lucrez pentru el. Cu siguranță nu mi-a plăcut să lucrez pentru poliție. Tot ce trebuie să fac este să-l țin la curent cu progresul şi să-l prind pe Zero înaintea tuturor. Tot ce trebuie să fac e să obțin recompensa.

Zece milioane de dolari. Mă gândesc la tata, care stătea treaz până târziu în noapte, crezând că m-am culcat, şi se uita la un teanc infinit de facturi neplătite. Mă gândesc la felul în care se uita la ecranul luminos, punând încă un pariu cu bani pe care nu-i avea, sperând că *de data asta* cu siguranță va lua potul cel mare.

Zece milioane de dolari. Aş putea *eu* să câştig potul cel mare. N-ar trebui să-mi mai fac griji vreodată. Aş fi în siguranță pentru toată viața. Dacă aş câştiga recompensa, totul s-ar schimba *pentru totdeauna.*

Un mesaj îmi apare pe ecran, chiar când ajungem la hotel. E de la Kenn.

Domnişoară Chen! Nu ştiu ce i-ai spus acolo,
dar… felicitările mele!

Felicitări? Pentru ce?

Ar trebui să ştii că Hideo nu a angajat
niciodată pe nimeni atât de repede.

Serios? Am crezut că-l enervez.

Toți cred asta. Nu-l lua în seamă. Caută
cadoul de la intrare. Hideo ți l-a trimis
În secunda când ai părăsit biroul.

După întâlnirea noastră, îmi vine greu să cred ce scrie Kenn.

Mersi!

Bun venit în echipă!

Când Jiro mă lasă la hotel, iar eu urc la apartament, cadoul – o cutie frumoasă, făcută din piele întoarsă – e deja pe biroul meu. Alături se află un plic lucios, cu blazonul Warcross ştanțat în auriu. Mă uit la el o vreme,

apoi mă aplec să deschid cutia.

E un skateboard electric nou-nouț, ediție limitată, neted şi uşor, imprimat cu alb şi negru. Îi testez greutatea în mâini, venindu-mi greu să cred, şi apoi îl arunc pe jos şi sar pe el. Îmi răspunde ca într-un vis.

Gărzile de corp ale lui Hideo i-au spus despre skateboardul meu vechi şi ponosit. Placa asta valorează cu uşurință cincisprezece mii de dolari. Am mai văzut-o în cataloage şi am avut fantezii despre cum aş merge pe ea.

Citesc nota inclusă în cutie.

Pentru tine. Ne vedem la Wardraft.

H.T.

În secunda asta mă interoghează. În următoarea, îmi trimite daruri. Ochii îmi fug de la notă la plicul de lângă cutie. Acum doar câteva zile, stăteam în fața apartamentului meu, privind cu disperare o notă de evacuare de culoare galben-aprins. Acum, mă întind după plic, îl rup şi scot din el o notă groasă şi grea, de culoare neagră, pe care scrie cu auriu:

Domnişoara Emika Chen
este invitată oficial să participe
la Wardraft ca Jucător Surpriză
pe 3 martie

●●●●●

M-am uitat la Wardraft în fiecare an. De fiecare dată

are loc la Tokyo Dome, la o săptămână după ceremonia de deschidere, pe un stadion plin ochi de cincizeci de mii de fani care urlă, cu toate privirile ațintite asupra jucătorilor surpriză care stau în primele rânduri ale stadionului, înconjurând arena. Una câte una, cele şaisprezece echipe oficiale de Warcross îşi aleg preferații dintre ei.

Fanii Warcross ştiu cei mai mulți jucători surpriză pe de rost, fiindcă aceştia tind să fie printre cei mai bine clasați jucători din lume, cei care ajung în top în mod constant şi au milioane de urmăritori. Anul trecut, alegerea numărul unu a fost Ana Carolina Santos, din Brazilia. Cu un an înainte, Penn Wachowski, din Polonia, care joacă acum pentru echipa Vânătorii-de-furtuni. Şi cu încă un an înainte a fost Ki-woon „Kento" Park, din Coreea de Sud, care acum joacă pentru echipa Andromeda.

Totuşi, sunt obişnuită să privesc nebunia de acasă, cu ochelarii pe nas. De data aceasta, eu voi sta în primul rând din Tokyo Dome.

Mâinile îmi tremură acum, când maşina trece pe străzile din preajma domului. Ochii îmi rămân fixați pe peisajul de afară. Dacă Times Square păruse înnebunită după Warcross, nici nu se compară cu Tokio. Prin lentilele de contact, văd întreaga intersecție principală din Shibuya iluminată de ecrane plutitoare, care permută fotografiile fiecărui jucător surpriză şi arată videoclipuri de la recrutările anterioare. Mii de fani care urlă se înghesuie pe străzi. Maşina trece printr-o porțiune specială, blocată, unde o echipă de poliție ne ghidează. Când trecem, lumea de pe trotuare face semne cu mâna spre maşini, cu chipurile aprinse de emoție. Nu

pot vedea prin geamurile fumurii, însă ştiu că este singura rută adoptată pentru escortarea jucătorilor la dom.

Deasupra capului meu apare fotografia mea, acoperind o latură întreagă a unui zgârie-nori. E o poză veche, de când eram în anul doi de liceu – ultimul petrecut acolo, înainte să fiu exmatriculată. Arăt serioasă, cu părul drept, în cel puțin o duzină de culori diferite, şi pielea e atât de palidă, că pare cenuşie. Titlurile despre mine împânzesc totul.

ŞTIRE DE ULTIMĂ ORĂ:
Emika Chen nominalizată la Wardraft

De la hacker fără un ban în buzunar la jucător surpriză!
Detalii în numărul de săptămâna aceasta

ACȚIUNILE HENKA GAMES ÎN CREŞTERE DUPĂ INCLUDEREA EMIKĂI CHEN

Să-mi văd fața acoperind optzeci de etaje e suficient să mă ia cu amețeală. Mă oblig să-mi întorc privirea de la nebunia de afară şi îmi apăs mâinile tremurânde în poală.

Gândeşte-te la cele zece milioane, îmi spun. Privesc afară şi văd un nou anunț transformându-se într-o fotografie cu DJ Ren, care poartă căştile lui uriaşe şi e aplecat peste echipamentul de DJ. Deodată, îmi dau seama că ceilalți doi vânători de recompense, oricine ar

fi, o să mă urmărească la Wardraft, ca să mă investigheze. Oare sunt şi ei jucători surpriză?

Când ajungem în secțiunea împrejmuită a Tokyo Dome, aproape că mi-am calmat fluturii care începuseră o revoltă în stomacul meu. Ca prin ceață, văd oameni în costum care-mi deschid portiera, mă ajută să ies şi mă îndreaptă spre covorul roşu care duce spre zona răcoroasă din spatele stadionului. *Gândeşte-te la lucruri faine,* îmi spun. Ghizii mei mă conduc într-un coridor strâmt, cu un tavan care se ridică tot mai sus. Zgomotul a cincizeci de mii de țipete se apropie. Apoi, când intru în spațiul principal, devine asurzitor.

Stadionul este scăldat într-o lumină albastră, palidă. Zeci de reflectoare colorate mătură spațiul. Tribunele sunt pline până la refuz cu spectatori, care flutură afişe făcute acasă cu favoriții lor. Toți s-au adunat aici ca să-i vadă în carne şi oase pe jucătorii surpriză. Cu lentilele puse, văd ecrane holografice imense pe marginea arenei centrale. Pe fiecare dintre ele sunt difuzate materiale filmate cu jucătorii surpriză în acțiune în timpul unora dintre cele mai bune mişcări ale lor din joc. Jucătorii par să sară direct din ecrane, ca siluete imense, tridimensionale, şi de fiecare dată când execută o mişcare bună, mulțimea urlă din rărunchi.

O bulă îmi apare în fața ochilor. Nivelul meu creşte cu doi.

Participant oficial la Wardraft! Felicitări!
+20.000 puncte. Scor zilnic: +20.000
Ai urcat un nivel! Eşti tare!
Nivelul 28 | 30.180 N
Ai câştigat o comoară!

Rândurile din față ale stadionului sunt pe jumătate pline cu jucători surpriză. Ghizii mă îndreaptă spre un rând, iar eu scrutez mulțimea din jurul meu, încercând să potrivesc oamenii cu personajele Warcross. Ochii mei înregistrează câteva fețe. Abeni Lea, din Kenia. E în top cincizeci mondial. Apoi, Ivo Erikkson, din Suedia. Hazan Demir, o fată din Turcia. Înghit, întrebându-mă dacă ar suna prostesc să le cer un autograf.

E vremea să mă pun pe treabă, îmi spun. Încet, fac un gest în sus cu două degete şi îmi ridic scuturile, apoi caut sistemul de securitate care protejează domul. Hideo mi-a dat un ID special cu care să trec de toate, oferindu-mi acces la informațiile de bază pe care le stochează Henka Games despre fiecare utilizator, însă folosirea ID-ului îi permite lui Hideo să mă urmărească şi pe mine mai uşor, ceea ce m-ar putea expune la un atac din partea lui Zero sau al unui alt vânător de recompense. Aşa că, în loc de asta, mi-am editat accesul, ca să mă păstrez anonimă. Mă va ajuta să lucrez mai bine. Dacă Hideo are ceva împotrivă, va trebui să mi se plângă mai târziu.

Curând, numere şi litere apar în locuri aleatorii în jurul domului, iluminând zonele în care codul generează bucăți de realitate virtuală peste scena reală. O suprapunere a schiței stadionului pluteşte deasupra tuturor. Cel mai important este că dispun de datele de bază ale tuturor celor din arenă, reprezentate de cifre mititele deasupra capetelor lor, atât de multe, încât par să se conglomereze.

În sfârşit, ajung la locul meu. În spatele nostru, stadionul scoate o nouă rundă asurzitoare de strigăte,

când pe ecranele imense apare un montaj cu cele mai bune momente de joc ale echipei Cavalerii Phoenix.

— *Hallo.*

Mă întorc. O fată mă înghionteşte. Are păr blond-roşcat, legat la spate într-o coadă joasă, ciufulită, şi o colecție de pistrui pe pielea palidă. Îmi zâmbeşte strâmb. Când vorbeşte iar, văd traducerea transparentă în engleză pe ecranul meu.

— Tu eşti Emika? Privirea ei îmi cercetează părul multicolor, apoi brațul acoperit de tatuaje. Cea care a spart codul ceremoniei de deschidere?

Încuviințez.

— Salut!

— Eu sunt Ziggy Frost, din Bamberg, Germania.

Ochii mi se măresc.

— Da! Te ştiu! Eşti unul dintre cei mai buni Hoți. Te-am urmărit în multe meciuri!

Îmi dau seama că citeşte rapid traducerea în germană a cuvintelor mele. Apoi se luminează la față de parcă ar sta să pocnească. Se întinde şi împinge pe cineva din primul rând spre noi.

— Yuebin! exclamă ea. Uite, am o fană!

Tipul pe care l-a împins mormăie nemulțumit şi se întoarce pe scaun. Miroase vag a fum de țigară.

— Mă bucur pentru tine, spune el în chineză, iar eu citesc traducerea. Îşi mută privirea asupra mea. Hei, nu eşti fata care s-a strecurat în meciul de deschidere?

Oare aşa voi fi cunoscută pentru restul vieții? Fata care s-a strecurat?

— Salut, spun, întinzând o mână. Sunt Emika Chen.

— Ah! Americanca, răspunde el, scuturându-mi

mâna o dată. Vorbeşti mandarină?

Clatin din cap. Tata ştia fix cinci propoziții în chineză, dintre care patru erau înjurături.

Ridică din umeri.

— Nu-i bai. Eu sunt Yuebin, din Beijing.

Zâmbesc.

— Cel mai bun Luptător din clasamente?

Rânjetul lui se măreşte.

— Da. Se întoarce spre Ziggy şi o înghionteşte. Vezi? Nu eşti singura care are fani. Apoi se uită iar la mine. Deci eşti jucător surpriză acum? Adică, felicitări, e chiar grozav, dar nu-mi amintesc să te fi văzut în clasamente anul ăsta.

— Asta fiindcă toată lumea a numit-o în ultimul moment, intervine Ziggy. Hideo însuşi a aprobat.

Yuebin fluieră aprobator.

— Cred că l-ai impresionat.

Aşadar, zvonurile *circulă.* Nu aşa vreau să fiu cunoscută în Warcross, ca fata care s-a strecurat într-un joc din pură prostie, iar apoi a ajuns la recrutare ca jucător surpriză datorită trucului anterior. Dacă Yuebin suspectează că sunt aici din alt motiv?

Nu fi atât de evidentă. Pentru el, eşti aici doar ca să joci Warcross, îmi amintesc. Mă forțez să îi zâmbesc lui Ziggy şi ridic din umeri.

— Probabil nu contează. Pun pariu că voi fi ultima aleasă.

Ziggy râde copios şi mă bate pe umăr.

— Cum era vorba aia? Niciodată să nu spui niciodată? zice ea. În plus, îți aminteşti anul acela, când un jucător, Leeroy nu-ştiu-cum, a fost recrutat la Vânătorii-de-furtuni, deşi nu făcea decât să se avânte

înainte şi să distrugă întreg jocul? Doamne, era groaznic!

Prea târziu, îşi dă seama că m-a insultat fără să vrea.

— Nu vreau să zic că eşti la fel de *groaznică* precum Leroy! Doar că nu se ştie niciodată. Vreau să zic… ştii ce vreau să zic.

Yuebin se uită obosit la ea, înainte să-mi zâmbească.

— Scuz-o pe Ziggy. Niciodată nu spune lucrul potrivit la momentul potrivit.

— *Tu* nu eşti niciodată omul potrivit la locul potrivit.

Când uită de mine şi încep să se ciondănească, revizuiesc rapid datele pe care le pot vedea despre fiecare. Numele complete, adresele, programele de călătorie, orice mă poate ajuta să remarc ceva dubios în conduita lor. Descarc totul şi îl stochez pentru o analiză ulterioară. Dar, chiar şi după o privire scurtă, profilurile lor nu par potrivite. Nu au scuturi de niciun fel să le protejeze datele. Yuebin are chiar şi un virus în Link, care-l încetineşte.

Apoi, se prea poate să se ascundă în spatele unei fațade. E dificil de spus fără să accesez toate informațiile – e-mailuri personale, mesaje private, Amintiri stocate –, lucruri criptate la care nici măcar Henka Games nu are acces. Am nevoie de o cale de pătrundere, de o slăbiciune, aşa cum am găsit una ca să fur energizantul în timpul ceremoniei de deschidere. Am nevoie de o nouă breşă în model.

Luminile principale ale stadionului pălesc, iar reflectoarele îşi schimbă culoarea. Acum, toate locurile sunt pline. Uralele publicului cresc în intensitate.

Privesc la rândul de scaune şi urmăresc de-a lungul marginii arenei centrale, încercând să mai recunosc dintre jucătorii surpriză şi să îi potrivesc cu jucătorii de top pe care-i cunosc. Lângă mine, Ziggy şi Yuebin se opresc în sfârşit din ceartă şi se îndreaptă de spate, nerăbdători.

— Doamnelor şi domnilor!

Reflectoarele se îndreaptă acum spre centrul arenei, unde se află un crainic ce poartă un tricou cu emblema Warcross.

— Fani Warcross din întreaga lume! spune el cu voce tunătoare. Bine ați venit la Wardraft! Suntem pe cale să adăugăm nişte jucători surpriză în amestecul echipelor voastre favorite!

Publicul urlă aprobator. Inima îmi bate atât de repede, încât simt că mă ia cu leşin.

— Să-l prezentăm pe cel mai important personaj al serii! spune el şi, simultan, reflectoarele colorate se concentrează asupra unei secțiuni împrejmuite a stadionului, o zonă încadrată într-o carcasă de sticlă.

Deasupra carcasei este un semn care spune *Tribuna oficială,* destinată directorilor de la Henka Games. Din interior priveşte un tânăr, cu o mână în buzunar şi cu cealaltă ținând un pahar. Două gărzi de corp îl flanchează. În jurul nostru, hologramele se modifică, arătându-i chipul.

— Este cel care a făcut totul posibil: Hideo Tanaka!

Stadionul explodează în cele mai răsunătoare urale pe care le-am auzit vreodată, urmate de o scandare bubuitoare de „Hi-de-o! Hi-de-o!”, care face arena să tremure. Hideo îşi ridică paharul în direcția mulțimii, de parcă acest nivel de nebunie ar fi ceva normal, şi apoi se

aşază din nou, să privească. Mă forțez să mă uit în altă parte.

— Există şaisprezece echipe oficiale de Warcross, continuă crainicul. Fiecare echipă are un total de *cinci* jucători oficiali. Am ales deja jucătorii veterani, însă fiecare echipă are, în seara aceasta, cel puțin un loc liber, şi avem patruzeci de jucători surpriză dintre care pot alege. Până la final, toți vor aparține unei echipe. Arată cu mâna spre scaunele noastre din primul rând. Haideți să-i cunoaştem!

Reflectorul se mută asupra primului jucător surpriză, iar pe stadion începe o melodie nouă. Jucătorul e un băiat cu păr şaten, care clipeşte în lumina bruscă.

— Rob Gennings, din Canada, Nivelul 82, care joacă în Warcross ca Luptător. Este clasat pe locul şaizeci şi şase în lume.

Din public izbucnesc urale. Când mă uit spre mulțime, văd postere agitate cu frenezie, cu numele lui Rob mâzgălit pe ele.

Pe propriul ecran, răsfoiesc datele de bază despre el. *Nume complet: Robert Allen Gennings. Prima medie la absolvirea liceului. Ultimul zbor: Vancouver-Tokio, cu Japan Airlines.*

— Urmează Alexa Romanovski, din Rusia, o jucătoare de Nivel 90, cunoscută pentru atacurile ei de Hoață super-rapidă.

O nouă rundă de urale. Muzica se modifică într-o melodie pe care ea ar fi ales-o s-o reprezinte. Studiez lista. *Nume complet: Alexandra Romanovski. Locul naşterii: Sankt Petersburg. Fostă concurentă la Jocurile Paraolimpice.* A fost descalificată fiindcă s-a luat la

ceartă cu o coechipieră, aşa că ulterior a devenit obsedată de Warcross. Îşi ridică privirea şi face un semn cu capul spre mulțime.

Crainicul continuă, rapid. Reflectorul se apropie de capătul opus al arenei, iar muzica se schimbă la fiecare jucător. Toți aceştia sunt cunoscuți şi bine clasați. Eu sunt doar la Nivelul 28, fiindcă de obicei mă autentific ca un cont criptat, anonim, şi nicio activitate nu este înregistrată corect.

— Renoir Thomas, din Franța, cunoscut ca DJ Ren…

Publicul izbucneşte într-o rundă asurzitoare de urale. Îl caut, însă reflectorul aterizează pe un scaun gol. Muzica difuzată pentru el este una dintre creațiile sale: „Deep Blue Apocalypse", o melodie cu un bas care-ți zguduie sufletul şi un ritm care dă dependență. Nu e de mirare că e cel mai iubit.

— … este acum ocupat cu organizarea primei petreceri Warcross a anului. Dar fiți fără grijă, îl veți vedea curând!

Prezentările continuă. Sunt câțiva alți jucători surpriză îmbrăcați în alb cu cenuşiu, fani ai Brigăzii Demonilor, probabil sperând că hainele lor le vor facilita drumul spre echipa oficială. Alții poartă tricouri cu jucătorii lor profesionişti favoriți. Alții, însă, par emoționați şi stingheri – jucători prost clasați sau jucători care vor fi recrutați ultimii. Eu caut date despre fiecare dintre ei, descărcând şi stocând, organizându-le în dosare. *Atenție la cei emoționați,* îmi spun. Ar putea fi o deghizare care să ascundă un hacker…

— Emika Chen, Nivelul 28, vine din Statele Unite ale Americii! strigă crainicul.

Eu tresar când reflectorul ajunge la mine, şi brusc totul e îngrozitor de strălucitor. O izbucnire de urale vine dinspre stadion.

— Este Arhitectă în joc. V-o amintiți, probabil, din jocul de deschidere, deşi probabil nu v-ați aşteptat! De fapt, a devenit atât de populară după aceea, încât publicul nostru a votat-o drept candidată la recrutare!

Fac din mână, ezitant. Atunci, mulțimea strigă şi mai tare. *Încearcă să arăți natural,* îmi spun. Îmi lărgesc zâmbetul, încercând să arăt mai mulți dinți, însă, în proiecția uriaşă de pe dom, arăt de parcă am mâncat stridii stricate. Mă întreb dacă m-ar remarca cineva strecurându-mă sub scaun acum.

După ce crainicul termină de anunțat jucătorii surpriză, reflectoarele mătură zona de stadion în care stau echipele oficiale. Țipetele se întețesc când crainicul prezintă fiecare echipă. Ochii îmi rămân fixați asupra lor. Recunosc costumele distincte, alb cu cenuşiu, ale Brigăzii Demonilor. Departe de ei se află Cavalerii Phoenix, deja aleşi pentru echipa de anul acesta, conduşi de Asher Wing, cu hanoracele şi jachetele de un roşu aprins ieşind în evidență. Scot o mulțime de urlete când crainicul le anunță numele. Urmează echipa Andromeda, în nuanțe de verde şi auriu, şi echipa Dragonilor Iernii, în albastru glaciar. Echipa Vânătorilor-de-furtuni, în negru şi galben. Echipa Titanilor (mov), a Cavalerilor Norilor (safir şi argintiu). Chiar în timp ce continui să descarc informații, mă simt distrasă când reflectoarele trec peste fiecare echipă, şi abia îmi vine să cred că sunt în acelaşi spațiu cu ei.

În sfârşit, crainicul termină. Stadionul se întoarce, tăcut, spre el, când asistentul îi înmânează un plic.

— Anul acesta, echipa care va alege prima este…

Se opreşte în timp ce rupe plicul într-o manieră dramatică. Microfonul prinde sunetul şi îl amplifică până când întregul dom răsună de parcă s-ar rupe în bucăți. Scoate un card argintiu, îl ridică şi zâmbeşte. Hologramele se modifică, să arate ce spune cardul.

— Echipa Cavalerilor Phoenix!

În zona echipelor oficiale, Cavalerii Phoenix scot un nou rând de urale. Aşezat în centrul lor, Asher Wing priveşte spre arcul nostru de locuri cu jucători surpriză, concentrându-se în tăcere. Inima îmi bate atât de puternic, că mi-e teamă să nu-mi rupă coastele.

Crainicul aşteaptă un moment, cât timp membrii echipei schimbă câteva vorbe. Tăcerea pare să se întindă la nesfârşit. Mă trezesc aplecată în față pe scaun, nerăbdătoare să aflu pe cine vor alege. În sfârşit, Asher flutură cu mâna o dată şi trimite alegerea echipei către crainic.

Crainicul se uită la alegerea lor pe ecran, clipeşte de câteva ori, surprins, apoi flutură şi el din mână. Selecția apare, cu litere enorme, deasupra capului său, rotindu-se lent. Fiecare hologramă o difuzează simultan.

Este numele meu.

10

— Emika Chen!

Un cor de icnete surprinse reverberează în arenă. În jurul meu sunt oameni care strigă urale, cineva mă zgâlțâie de umeri şi altcineva îmi strigă cuvinte entuziasmate în față. Eu doar mă holbez, şocată. Ştiu că Hideo a dorit să mă ascundă pe față, însă nu m-am

gândit că m-ar face alegerea *numărul unu.* Trebuie să fi fost o greşeală.

— Nu e nicio greşeală! strigă crainicul, parcă răspunzând gândurilor din mintea mea. Se întoarce pe loc, cu braţele întinse. Se pare că alegerea numărul unu de anul acesta va fi o jucătoare surpriză netestată, neîncercată şi *neclasată.* Rosteşte fiecare cuvânt rar, cu emfază. Şi totuşi, ne-a impresionat pe toţi când a întrerupt jocul de deschidere!

Continuă să bată câmpii, glumind că poate Asher Wing, căpitanul Cavalerilor Phoenix, bine-cunoscut pentru alegerile neconvenţionale, şi-a dat seama de ceva care nouă ne-a scăpat.

Eu mă trezesc uitându-mă în gol în direcţia noii mele echipe. Asher are ochii aţintiţi asupra mea, iar pe faţă i se întinde un rânjet încrezut. Este unul dintre cei mai intuitivi căpitani şi ar fi trebuit să selecteze pe cineva pe care se poate baza, jucători experimentaţi, bine clasaţi. Nu m-ar fi ales doar ca să se dea în spectacol. Sau da? Oare Hideo i-a forţat mâna?

Oare *el* e Zero?

Privirea mi se focalizează asupra tribunei oficiale, unde Hideo e încă în picioare şi se uită direct la mine. Poate că le-a dat celor de la Cavalerii Phoenix o comandă să mă aleagă prima dată. Poate că e într-adevăr pentru audienţă. Poate că e pentru a-l ademeni pe hackerul Zero departe de mine, fiindcă sunt atât de expusă public. Sau poate că e pentru a-i înşela pe ceilalţi vânători de recompense. Oricare ar fi motivul, mă întreb când voi putea vorbi cu el din nou, ca să aflu cum a gândit toate astea.

Cineva mă scutură de umeri atât de tare, încât

aproape simt că mi se zguduie creierul. E Ziggy.

— Îți dai seama cât e de important? îmi strigă ea în față.

Nu ştiu cum să răspund.

— Înseamnă să te obişnuieşti să fii urmărită peste tot pentru următoarele câteva luni şi să fii pe toate paginile ziarelor. *Heilige Scheiße!*[8] Strigă atât de tare, încât nu e nevoie să citesc traducerea. Unii au parte de tot norocul din lume.

Reuşesc, într-un final, să îi zâmbesc slab, apoi încerc să urmăresc restul recrutării. Gândurile mi se amestecă în timp ce crainicul extrage un al doilea set de carduri şi le citeşte. Brigada Demonilor o alege pe Ziggy, iar Cavalerii Phoenix îl iau şi pe DJ Ren. Titanii o primesc pe Alexa Romanovski. Spectacolul continuă, însă eu simt încă fixată asupra mea lumina reflectoarelor. Blițurile luminoase din public mă amețesc, iar eu mă întreb câte persoane şi-au ațintit ochelarii asupra mea, vânând şi săpând după informații despre mine.

— Hei, mă scutură Yuebin. Uită-te acolo.

Îmi face un semn spre tribuna oficială şi îi urmăresc privirea, aşteptându-mă să îl văd pe Hideo.

Dar Hideo a plecat deja. Doar restul însoțitorilor săi se află încă acolo, discutând între ei. Au plecat şi gărzile de corp.

— De parcă ar fi venit doar ca să vadă unde ajungi, murmură Yuebin, aplaudând absent în timp ce are loc o nouă alegere.

Doar ca să mă vadă recrutată aşa cum dorea. Inima

---

[8] „Sfinte Dumnezeule!” (în lb. germ. în orig.)

mea ia o scurtă pauză, iar eu mă simt ciudat de dezamăgită să nu îl mai ştiu prezent în arenă. Mă pregătesc să privesc iar în jos, dar ceva se schimbă în colțul ecranului meu. Îmi îndrept privirea spre tavan.

Înlemnesc.

Acolo, ghemuită sus, în labirintul de bârne al tavanului, se află o siluetă virtuală, întunecată.

Nu văd nimic altceva decât electricitate statică. Forma capului său e întoarsă în jos, privind recrutarea. Nu are niciun nume deasupra capului, iar totul la el pare tensionat şi în alertă.

De parcă nu ar trebui să fie aici.

Mă trece un fior pe şira spinării, iar mâinile mi se răcesc, de parcă ar fi din gheață. În acelaşi timp, instinctele mele de vânător de recompense mi se activează – *captură de ecran, fă o captură de ecran.* Clipesc, chiar când silueta dispare.

— Hei! izbucnesc, privind spre Ziggy, care aclamă o alegere a Vânătorilor-de-furtuni.

— Da? răspunde ea, fără să mă privească.

— Ai văzut asta?

— Asta?

Dar e prea târziu acum. Silueta a dispărut. Scrutez din nou tavanul – poate că luminile m-au orbit într-atât, încât nu-l mai pot vedea –, însă nu e de găsit nicăieri acum. Cadrele de metal şi luminile sunt goale.

Nu a fost de fapt acolo. A fost o parte din realitatea virtuală, o simulare. Şi numai eu l-am putut vedea, din cauza trucului meu. Ori aşa, ori tocmai am avut o halucinație nebunească.

Ziggy se încruntă, privind din greu în sus.

— Ce să văd? repetă ea, ridicând din umeri.

— Eu… mă opresc, nesigură ce să spun mai departe, fără să pară că sunt nebună. Nu contează.

Atenția ei s-a îndreptat din nou asupra recrutării. Dar eu stau cu ochii pe tavan, de parcă ar reapărea dacă mă uit suficient de mult. Oare l-am prins? În timp ce lumea aplaudă un alt jucător surpriză, eu deschid un panou secret micuț cu captura mea de ecran.

●●●●

Restul recrutării trece pe negândite. Când se încheie, şi stadionul începe să se golească, gărzile vin să conducă jucătorii surpriză şi echipele profesioniste afară, prin nişte ieşiri speciale. Eu merg într-o tăcere amorțită, chiar dacă toți cei pe care-i întâlnesc mă privesc, iar unii dintre ceilalți jucători surpriză vin din când în când să mă felicite. Le răspund la zâmbete, neştiind sigur ce să spun. În mintea mea, continui să mă gândesc la siluetă.

Poate că a fost unul dintre ceilalți vânători de recompense. Sau… poate că a fost Zero. Ținta mea.

— Domnişoară Chen! mă strigă unul dintre uşieri, ridicând mâna în direcția mea şi fluturând-o. Pe-aici, vă rog!

Îl urmez în mod automat. În spatele meu, Ziggy şi Yuebin îmi fac cu mâna, grăbindu-se spre un alt uşier, care-i adună pe noii recruți ai Brigăzii Demonilor şi ai Vânătorilor-de-furtuni.

— Pa! Ne vedem în joc! îmi strigă Yuebin.

Fac şi eu cu mâna.

Sunt dusă la o maşină care aşteaptă, unul dintre numeroasele vehicule elegante parcate în şir în afara

unei ieşiri laterale private. O grămadă de fani şi-au dat totuşi seama unde să aştepte, şi când câțiva dintre noi păşesc afară, ei ridică posterele şi strigă spre noi, ținând ridicate pixuri şi carnețele. În spatele meu iese Asher Wing, însoțit de doi angajați. În realitatea virtuală, Asher are un avatar fără probleme; în viața reală, e paralizat de la brâu în jos şi foloseşte probabil cel mai scump scaun cu rotile din lume. Acum, că sunt suficient de aproape de el, pot analiza detalii precum marginile din aur solid ale scaunului sau pielea sa gravată personalizat.

Mă uit la el şi mă întreb dacă ar trebui să merg să îl salut cum se cuvine, dar mă opresc, ca să nu-l întrerup când îi face cu ochiul unei fane care roşeşte şi îşi manevrează scaunul în mulțime, ca să facă poze. Aproape e înghițit de ea, înainte ca angajații să împingă pe toată lumea. Apoi, eu urc într-o maşină, şi momentul trece. Va trebui să-l caut mai târziu, când se întruneşte echipa.

Maşinile pornesc în acelaşi timp, fiecare îndreptându-se în aceeaşi direcție, pe acelaşi drum. Ştiu unde mergem, fiindcă am văzut de multe ori la TV. În inima oraşului Tokio se află cartierul securizat Mejiro, unde un complex rezidențial împrejmuit, luxos, găzduieşte membrii echipelor de Warcross pe durata campionatului. Nu ne ia mult să ajungem acolo. Când ne apropiem de poartă, reporterii şi fanii se înghesuie pe trotuare, iar drone micuțe filmează cât de mult pot. Câteva dintre ele se apropie prea mult de poartă – iar când încearcă să treacă dincolo, se lovesc de un scut invizibil, care le dezasamblează, trimițându-le zăngănind la pământ.

— Fără aparate foto, fără drone, repetă iar şi iar

paznicul de la poartă, pe un ton plictisit.

Intrăm în campus. Din loc în loc există peluze verzi, iar printre ele sunt răspândite clădiri individuale înconjurate de copaci. Prin lentile văd un strat de culori strălucitoare care decorează clădirile şi le pictează pe fiecare în combinația echipei respective. Numele şi emblemele echipelor plutesc deasupra fiecărui dormitor, împreună cu un mesaj de bun venit vesel, care apare, prin rotație, în diverse limbi. Drone de livrare aprobate zboară în şi din fiecare dormitor, lăsând pachete.

Maşina se opreşte într-o fundătură. Cineva mă aşteaptă în timp ce portiera mi se deschide.

Mă trezesc privind la chipul zâmbitor al lui Asher. Nici măcar nu remarcasem că maşina lui o luase înaintea alei mele. Deasupra capului îi pluteşte numele, nivelul şi Căpitan Cavalerii Phoenix.

— Salut! îmi spune, întinzându-mi mâna. În spatele lui, alți jucători îşi croiesc deja drum pe aleile care duc către clădirile lor. Eu sunt Asher şi reprezint Los Angeles. Spune-mi Ash.

Îi strâng mâna.

— Da, ştiu, spun, încercând să nu mă gândesc că e o persoană pe care am urmărit-o jucând Warcross ani de zile. Sunt o admiratoare a filmelor fratelui tău. Nu credeam c-o să vorbim azi.

Expresia lui se răceşte pentru o clipă, când îl pomenesc pe fratele lui, însă îşi revine şi râde uşor.

— Scuze, spune el. Am vrut să te salut când ne îndreptam spre maşini, dar ştii tu… fanii sunt pe primul loc.

— Păi, mersi că m-ai ales!

— N-a fost o operă de caritate. Asher scutură din

cap. Cavalerii se chinuie de câțiva ani. Avem nevoie de un suflu nou. Nu e nimic generos când îți dorești ce e mai bun pentru echipă. Scaunul lui se deplasează, iar el îmi face semn cu capul să îl urmez. Aici vei locui în următoarele câteva luni, spune când cotim. Mă uit şi văd o clădire uimitoare, pictată virtual cu tuşe întortocheate de roşu, auriu şi alb. Am auzit că Hideo însuşi a aprobat numirea ta în recrutare. După cascadoria de la ceremonia de deschidere, e o mişcare interesantă.

Zâmbesc iar, de data asta ceva mai ezitant.

— Cred că sunt bună pentru audiență, remarc.

— Cred că eşti.

Ai grijă, îmi spun, când percep curiozitatea din vocea lui Asher. Carevasăzică, Hideo nu l-a forțat să mă aleagă. Sau poate c-a ştiut că intriga creată odată cu numirea mea va fi suficientă să-l intereseze pe căpitan. Oricare ar fi motivul real, cel puțin Asher nu pare să bănuiască planurile lui Hideo, iar eu intenționez să păstrez situația aşa cum e. Cu cât se ştie mai puțin despre motivul pentru care m-a angajat Hideo, cu atât cresc şi şansele mele de a-l prinde pe tip.

— Şi pare să fie benefic şi pentru audiența *voastră,* spun, schimbând subiectul. Cavalerii Phoenix sunt un hit online, în fața oricărei alte echipe. Pariez că Brigada Demonilor nu e prea încântată.

Auzind numele unei echipe adverse, Asher îşi sprijină capul de scaun şi atinge cu mâna dreaptă brațul acestuia. Zâmbeşte într-un fel care-i expune unul dintre canini, făcând rânjetul să arate periculos.

— Brigada Demonilor e mereu nemulțumită de ceva. Mă bucur că, de data asta, suntem noi motivul.

Ajungem la clădirea noastră. Asher se îndreaptă spre rampa de acces şi îşi întoarce scaunul, ajungând în vârf. Se opreşte la intrarea principală grandioasă, o uşă de sticlă pictată cu dungi în culorile echipei, şi se dă deoparte când panourile se deschid.

— Jucătorii surpriză înainte, spune el.

Păşesc înăuntru, într-un spațiu deschis, înalt de trei etaje. Într-un vis.

Soarele se revarsă în acest vestibul central dintr-un tavan de sticlă în formă de piramidă, înecând totul în lumină. Chiar sub tavanul de sticlă se află o piscină turcoaz, încălzită, perfect pătrată şi pregătită pentru a se sări în ea. Canapele în culori vii, toate roşii, aurii sau albe, şi mochete pufoase sunt presărate prin încăpere. Pereții sunt făcuți din ecrane, de sus până jos. Chiar şi când analizez interiorul luxos, scrutez colțurile clădirii, căutând modul în care se intră online. Trebuie să îmi croiesc drum în sistem şi în conturile tuturor.

Ceva mă atinge ezitant pe gambă. Privesc în jos. Acolo se află un robot pătrățos, care-mi ajunge până la genunchi, şi mă priveşte la rândul lui. Ochii lui sunt de un galben strălucitor, sub formă de semiluni, corpul lui este vopsit în galben vesel, iar abdomenul îi este acoperit de un panou de sticlă transparentă, prin care văd o tavă cu sucuri care se răcoresc în interior. Când mă vede privind, îşi scoate abdomenul în afară, deschide uşa de sticlă şi scoate tava cu sucuri.

— Se numeşte Wikki, spune Asher. E drona echipei. Haide, ia un suc.

Nu ştiu ce să răspund, sincer, aşa că iau o doză.

— Încă se uită la mine, îi şoptesc lui Asher.

— Vrea să vadă dacă îți place băutura.

Iau o gură. E delicioasă, cu o aromă de căpşuni care mă gâdilă pe dinăuntru. Fac un zgomot exagerat de încântare. Wikki pare să remarce, fiindcă deasupra capului îi apare un set de informații:

Emika Chen | Suc de căpşuni | +1

— Îți va înregistra preferințele în materie de mâncare şi băutură cât vei rămâne aici, adaugă Asher.

Un robot care înregistrează informații despre toți cei care stau aici. Îi zâmbesc lui Asher, dar nu din motivul pe care-l crede el. *Asta e biletul meu de intrare.* Iau notă să-mi dau seama cum să sparg sistemul de securitate al lui Wikki mai târziu.

Wikki îi oferă un suc şi lui Asher, apoi îşi închide abdomenul şi se îndreaptă spre un băiat care stă în zona canapelelor. Când mă uit mai bine, băiatul îşi mişcă mâna prin aer, parcă întorcând un volan, şi din când în când face o mişcare ca o aruncare. Pe perete se vede un drum care circulă printre dealuri de culoarea bomboanelor, populate de ciuperci gigantice. El trece pe drum în viteză, depăşindu-i pe ceilalți jucători cu uşurință.

— Mario Kart, ediția Link, din câte vezi, spune Asher. E o tradiție.

— Tradiție?

— Jucăm o oră în fiecare seară, antrenându-ne reflexele. Se ajunge la o concurență serioasă. Apoi bate din palme cu putere şi îşi ridică vocea, umplând dormitorul. Cavaleri! Cine-i prin zonă?

Băiatul aude primul, pune jocul pe pauză, îşi scoate căştile din urechi şi se întoarce să se uite la căpitan. Îl

recunosc imediat: e faimosul Roshan Ahmadi, cu pielea sa maronie şi părul numai bucle dese, întunecate. Vine din Marea Britanie.

— Ghici cine e cu mine, spune Asher, arătând spre părul meu.

— Eşti atât de subtil, Ash, răspunde Roshan, cu un accent britanic sec, mai relaxat decât al lui Hideo. Îmi face un semn cu capul. Salut, Emika! Eu sunt Roshan.

— Anul ăsta va fi din nou Scutul nostru, adaugă Asher. Şi e şi cel mai bun jucător de Mario Kart din lume, dacă vrei să ştii.

— Salut! Îmi scot o mână din buzunar şi îi fac semn. Sunt onorată să te întâlnesc în persoană.

Roshan pare încântat să audă asta. Îmi zâmbeşte scurt.

— Şi eu, drăguță.

— Deja ne-am ales toți camerele, îmi explică Asher, arătând către holul care se vede în capătul vestibulului principal. Roshan a dorit-o pe cea cu ferestrele cele mai mari. Eu am primit capătul îndepărtat, care are nişte îmbunătățiri personalizate pentru mine. Privilegii de căpitan. Ren e la capătul holului. Iar tu…

— Hei!

0 Voce strigă la noi de la unul dintre etajele superioare. Mă uit în sus şi văd o fată care se sprijină pe coate la balcon, mestecând zgomotos gumă. Părul ei e un amestec de bucle negre, minunate, care-i încadrează chipul rotund, şi poartă un tricou de sport alb, supradimensionat, care contrastează cu pielea ei ciocolatie. Când mă uit mai bine, tricoul nu e de sport, ci simplu, şi are un imprimeu pe care scrie probe de

VÂJTHAȚ9.

Îmi place imediat de ea.

— Ea e Hamilton Jiménez, îmi spune Asher, suficient de tare ca ea să-l audă. Sau doar Hammie. E Hoața noastră. Îi face cu ochiul. Şi mâna mea dreaptă.

Ea rânjeşte drept răspuns.

— Te simți sentimental azi, căpitane?

— Avertisment, îmi spune el. N-o lăsa să te convingă să jucați şah.

— Nu fi morocănos doar fiindcă nu poți câştiga. Face un balon imens şi apoi îl trage înapoi. Îşi mută privirea asupra mea. Camera ta e aici. La etajul doi. Am luat dormitorul mai mare, fiindcă tu eşti o jucătoare surpriză şi eu nu. Sper că nu te deranjează.

Aştept să văd şi al patrulea jucător arătându-şi fața, dar casa e momentan cuprinsă de tăcere.

— Unde e DJ Ren? întreb.

— O să-l vedem mai târziu, spune Asher. Ren se pregăteşte pentru petrecerea din seara asta. E singura scutire pe care o va primi de la mine, mai ales că sper să fie noul nostru Luptător. Iar asta să-ți fie şi ție o lecție, Emi. Suntem aici ca să câştigăm.

— Desigur, spun eu.

— Bine. Face un semn din cap şi se uită atent la mine. Sper că eşti o Arhitectă pe cât de bună cred eu că eşti.

Când aud asta, mă simt încântată şi totodată îngrijorată. Un Arhitect are rolul de a manipula lumea nivelului în favoarea echipei. Dacă apare un obstacol,

---

9 Joc sportiv inventat de autoarea britanică J.K. Rowling şi practicat în universul Harry Potter.

cum ar fi un pod, ar trebui să-l fac să se prăbuşească, să putem trece. Dacă sunt pietre plutitoare, ar trebui să le adun laolaltă, ca să creez o platformă mai mare. Un Arhitect este un designer al nivelului, dedicat schimbării lumii pe loc, pentru a-şi ajuta echipa. Este una dintre cele mai importante funcții dintr-o echipă. Anul trecut, Cavalerii Phoenix şi-au pierdut Arhitectul, fiindcă a fost prins pariind pe meciuri Warcross. Întreaga echipă a fost pedepsită, fiind plasată la coada clasamentului şi pierzându-şi doi dintre cei mai buni jucători.

— Mă străduiesc, îi răspund.

— Mâine, continuă Asher, în timp ce îl urmez în liftul care ne duce la etajul al doilea, vă vom povesti ție şi lui Ren cum funcționează lucrurile în campionat. Eu vă voi arăta un meci oficial. Deşi tu, se opreşte ca să se rotească şi să mă studieze, calculat, s-ar putea să ştii deja mai multe decât arăți.

Ridic mâinile.

— A fost un accident, spun, simțind că repet asta la nesfârşit. Nu ştiam ce fac.

— Ştiai, mă contrazice Asher, fără ezitare. De fapt, eşti o jucătoare de Warcross mult mai bună decât o sugerează nivelul tău. Aşa e? Arată spre numerele de deasupra capului meu. După ce numele tău a devenit viral, ți-am căutat contul de Warcross. Am studiat cele câteva jocuri în care te-ai implicat. Acelea *nu* sunt abilitățile unui Arhitect de Nivelul 28. De ce eşti mult mai bună decât arată nivelul tău?

— De ce spui asta? Doar joc împotriva altor începători.

— Crezi că nu pot vedea dincolo de asta?

Chiar m-a studiat. E adevărat că-mi transmit în

direct jocurile, când sunt conectată în contul meu de Warcross public. Dar personajul meu criptat, anonim, este cel pe care-l folosesc mai frecvent. Toate orele pe care le petrec autentificată în el nu se adună la nivelul meu. Şi totuşi, nu îi voi spune asta lui Asher.

— N-am avut nici bani şi nici timp să joc cât de frecvent îmi doream, spun eu. Dar învăț repede.

Asher nu pare convins, dar înghite găluşca.

— Toate celelalte echipe te vor subestima. Vor spune că mi-am ieşit din mână şi că te-am ales doar fiindcă vor fi multe ştiri despre tine şi implicit despre Cavaleri. Dar noi ştim mai bine cum stau lucrurile, nu? Nu îmi irosesc vremea pe jucători fără potențial. Eşti o armă deghizată, iar eu intenționez să las lucrurile aşa până la primul meci.

Se pare că devin o armă deghizată pentru mai mulți oameni decât mi-aş dori.

Ajungem la etajul al doilea. Asher se întoarce să mă privească, se sprijină cu capul de tetieră şi schimbă o privire cu Hammie. Ea face un semn scurt din cap, îşi prinde buclele în creştet şi le dă drumul iar.

— Hammie îți va arăta restul, spune Asher. În câteva ore mergem la petrecerea de deschidere. Porneşte înapoi spre lift. Toți jucătorii vor fi acolo, în plină forță. Dacă nu ai mai văzut o petrecere de deschidere înainte, pregăteşte-te pentru o nebunie totală.

Hammie mă priveşte de îndată ce pleacă Asher. E de aceeaşi înălțime cu mine, dar, cumva, hotărârea din poziția bărbiei o face să arate mai înaltă decât este. Îmi face semn s-o urmez şi se îndreaptă spre cea mai apropiată uşă.

— Aici e camera ta, îmi spune peste umăr.

Mă aşteptam ca uşa să se deschidă normal, dar glisează lateral. Camera este enormă, chiar mai mare decât apartamentul penthouse de la hotel. Un perete integral de sticlă se deschide către propria mea curte privată, din care jumătate este ocupată de o piscină albastră, care continuă până la marginea balconului. O cascadă se revarsă în piscină, de undeva din acoperiş. Restul pereților sunt pictați virtual de lentilele mele, cu alb-ivoriu şi auriu strălucitor. Când ating culorile, se mişcă sub degetele mele, trimițând valuri prin încăpere. În acelaşi timp, deasupra mâinii mele sunt trei butoane. Unul spune *închide,* celălalt *Schimbă scena,* iar al treilea, *Personalizează.* Decid să închid culorile deocamdată şi apăs pe primul buton. Pereții sunt înlocuiți de un spațiu gol. Privesc în jur. Am un pat uriaş, plin cu perne pufoase şi pături, iar mochetele sunt la fel ca cele de la parter. O zonă de lucru domină restul spațiului: scaune şi un birou curat.

Hammie râneşte văzându-mi expresia.

— Şi încă a ta e camera mai mică.

Mă întorc pe călcâie.

— Spațiul ăsta e ridicol de mare.

— Tot ce vezi în dormitor e inclus în joc, explică ea. La fel ca şi restul Tokio-ului. Vei primi câte trei note de fiecare dată când îți personalizezi pereții şi câte una pentru fiecare schimbare de peisaj. Camera e preprogramată în contul tău de Warcross. Dacă eşti autentificată, sistemul casei ştie că tu eşti cea care intră.

— Cum funcționează? întreb.

Face semn spre un buton de *Deschidere* care pluteşte deasupra biroului, dar nu încearcă să-l atingă.

— Doar tu îți poți porni zona de lucru, spune ea.

Apasă.

Apăs. În secunda în care fac asta, biroul care până atunci era gol se luminează în dungi subțiri în culorile echipei, cu un mesaj de bun venit pentru mine, scris cu litere albe. O secundă mai târziu, un ecran holografic se ridică din birou. E un afişaj standard tip desktop, doar că pluteşte. Aceste tipuri de desktop au început să ajungă în State doar recent şi, fireşte, îmi depăşesc bugetul.

Hammie zâmbeşte iar.

— Mută ecranul spre pereți, spune ea.

Ating ecranul cu două degete şi fac o mişcare spre peretele la care ne uităm. Afişajul de pe ecran îmi urmează degetele, zburând de la ecran la perete, unde umple întregul spațiu, la scară.

— Livingul de jos are cea mai bună suprafață de lucru, fireşte, adaugă Hammie. Dar asta se află în fiecare cameră. E bună pentru întâlnirile neanunțate ale echipei.

Dacă acelaşi sistem este instalat jos, atunci fiecare desktop din camere nu este la fel de securizat cum crede ea. Pot să intru în sistemul principal, şi apoi voi putea să intru în fiecare dintre sistemele lor individuale, indiferent pentru cine e personalizată zona de lucru. Zâmbesc la afişajul superb cât peretele.

— Mersi.

— Începusem să cred că niciun american nu va fi prima alegere vreodată. Hammie îşi răsuceşte o buclă după ureche.

Mă bucur că eşti în echipă. Poate că de-acum n-o să-l mai tachinez pe Ash şi-o să mă leg de tine.

Îmi face cu ochiul şi pleacă, înainte să pot răspunde.

Rămân unde sunt până când iese din cameră, iar uşa se închide în urma ei. Apoi îmi pun mâinile în şolduri şi admir încăperea. Spațiul meu personal. În clădirea oficială a *Cavalerilor Phoenix.* Mă îndrept spre locul în care mi-au fost livrate puținele lucruri, lângă pat, şi scot ornamentul de Crăciun şi tabloul tatei. Le aşez cu grijă pe un raft. Par foarte mici, prea simple pentru o cameră atât de luxoasă. Mi-l imaginez pe tata lângă mine.

Ce să zic, Emi, ar spune, împingându-şi ochelarii pe nas. *Ce să zic.*

La gândul acesta, atenția mi se îndreaptă spre dressing. Ating uşa cu degetul şi se deschide, dezvăluind un spațiu la fel de mare ca apartamentul în care locuiam cu Keira.

Dumnezeule!

Dressingul e deja plin cu haine, fiecare dintre ele de firmă. Mă holbez, nevenindu-mi să cred, înainte să intru şi să-mi trec mâinile printre umeraşe. Fiecare articol valorează mii de dolari: bluze, jeanşi, rochii, haine, pantofi, genți şi plicuri, curele şi bijuterii. Mâna mi se opreşte la raful cu pantofi, de unde scot o pereche deosebită în alb, roşu şi verde, care miroase a piele nouă. Tocurile sunt decorate cu ținte de aur. La fel ca tot ce se mai află aici, şi pantofii au încă etichetă, însoțită de un card cordial.

GUCCI
Sponsor oficial al
Campionatului de Warcross, ediția a VIII-a

Cadouri de la sponsor. Nu e de mirare că fiecare

jucător arată de parcă acum ar fi coborât de pe un podium de defilare.

Îmi scot ghetele uzate, le aşez cu grijă într-un colț şi probez pantofii. Se potrivesc perfect.

Trece o oră cât timp încerc febril tot ce găsesc în dulap. Există până şi un raft pentru măşti de toate culorile şi modelele, un accesoriu pe care l-am văzut în Tokio. Încerc câteva dintre ele, trecându-mi benzile pe după urechi, ca masca să-mi acopere gura şi nasul. Se pot dovedi utile dacă trebuie să bântui prin oraş incognito.

Când termin, rămân acolo, acoperită cu piese luxoase, abia putând respira, stânjenită. Fiecare lucruşor de aici costă mai mult decât întreaga mea datorie, înainte ca Hideo să o şteargă.

Hideo.

Scutur din cap, pun totul la loc şi ies din dressing. Voi avea timp suficient mai târziu să admir totul. Acum, înapoi la treabă. Hideo a trebuit să se asigure că voi fi aleasă într-o echipă, însă acum depinde de mine să mă asigur că vom câştiga fiecare etapă. Cu cât rămân Cavalerii Phoenix mai mult în campionat, cu atât mai mult timp am şi eu să investighez jucătorii.

Chiar acum, ceilalți vânători îl urmăresc pe Zero şi raportează lui Hideo ce află, în timp ce eu mă holbez la noua mea garderobă. Şi ei au fost la Wardraft. Dacă au văzut şi ei silueta întunecată de pe bârnele tavanului? Chiar acum, cineva ar putea câştiga zece milioane de dolari, iar eu aş fi deja condamnată să mă întorc la New York. Iar eu sunt aici, jucându-mă în noul meu dressing.

Mă pun în mişcare.

Mai întâi, îmi activez scuturile şi trec în anonimat, în versiunea invizibilă a contului meu. Apoi mă aşez pe marginea patului şi scot captura de ecran pe care am făcut-o mai devreme. E tridimensională şi o pot roti de la punctul de origine. În plus, a prins toate datele şi codul care funcționa în dom în acel moment.

Mă uit atent la silueta din captura 3D. Dacă măresc, devine mai neclară. Pot vedea codul care face să funcționeze simulările virtuale din dom, însă nu pot vedea niciun cod sau dată în această formă. Scriu câteva comenzi şi renunț la aspectul vizual al capturii, aşa că acum sunt în mijlocul codului. Acolo unde se află silueta nu este nimic clar.

Mă sprijin de capul patului şi mă gândesc. E ascuns de mine, în orice chip, doar că l-am văzut. Probabil nu s-a aşteptat la asta. Dacă e Zero, atunci nu se deghizează atât de bine pe cât ar trebui. Dar Tokyo Dome se află în propria rețea de conexiuni pentru Wardraft. Cel mai simplu mod de a sparge codul era ca persoana să aibă permisiunea să intre în arenă şi să fi scăpat deja, fizic, de securitate. Cineva din public. Sau un jucător, cum bănuieşte Hideo. Sau un jucător surpriză.

Mă aplec iar în față şi trec înapoi în modul vizualizare, apoi măresc ca să demontez codul care i-a generat imaginea. O viziune defalcată a codului apare. Citesc şi îmi molfăi interiorul obrazului, absentă.

Apoi văd ceva care mă face să mă opresc. E doar o linie. Nici măcar o linie, sunt două litere şi un zero, pierdute în cod. Un indiciu.

JSO

În majoritatea codului Warcross, jucătorii sunt numiți prin ID-urile lor, scrise ca *JWN. JW* înseamnă Jucător Warcross. *N* este un număr aleatoriu. Aşa că, dacă voi căuta codul propriului meu avatar, mă voi vedea, probabil, înregistrată ca JW39302824 sau aşa ceva.

Singura dată când se foloseşte un ID diferit pentru jucătorii de Warcross este în timpul recrutării. Atunci, jucătorii nu sunt numiți în cod prin ID-urile obişnuite. Nu folosesc *JW*. În schimb, devin *JS* – jucători surpriză. ID-ul meu în timpul recrutării fusese JS40, fiindcă am fost adăugată ultima.

JSO. Oricine ar fi fost silueta, era cineva care putuse pătrunde fizic în Tokyo Dome. Un jucător surpriză din Wardraft. Bănuielile lui Hideo erau destul de aproape de realitate.

Îmi rod o unghie, cu ochii mijiți, gândindu-mă. Am nevoie de încă un moment în care toți jucătorii surpriză să se afle deodată în acelaşi loc, şi voi reuşi să mă apropii de ei suficient ca să le studiez datele.

Petrecerea. Ultimele cuvinte ale lui Asher îmi răsună în minte. *Toți jucătorii vor fi acolo, în plină forță.* Asta e şansa mea.

Deschid un meniu virtual şi apăs pe butonul de apel pentru Wikki.

Un minut mai târziu, drona micuță apare în camera mea, cu ochii ca două semiluni privindu-mă în expectativă. Îi fac semn să vină şi îl întorc, ca să-i studiez panoul de la ceafă. În acelaşi timp, îi găsesc setările.

— Eşti un lucru tare drăguț, îi şoptesc, în timp ce scot cu grijă capacul panoului. În interior se află un

labirint de circuite. Wikki, opreşte înregistrările.

Robotul ascultă, oprind colectarea datelor. Meşteresc şi îmi dau seama că nu e un produs Henka Games. O altă companie, cu securitate mai slabă, l-a construit. Toți s-au gândit să instaleze sisteme de protecție oriunde altundeva, dar nimeni nu s-a gândit prea mult la securitatea necesară pentru drona asta micuță, care nu face decât să ne servească mâncare şi băutură, stocând în tăcere informații despre obiceiurile noastre.

O oră mai târziu, am spart scuturile. Înregistrează mult mai multe informații decât credeam. Nu doar despre Cavalerii Phoenix, ci despre celelalte echipe, ceea ce înseamnă că are conexiuni opționale la toate celelalte conturi NeuroLink. Zâmbesc. *Fiecare este conectat într-un fel cu fiecare.*

Folosesc un script ca să înving sistemul de securitate al lui Wikki. În timp ce lucrează, reuşesc să mă strecor în conturile fiecărui coechipier. Le sparg e-mailurile, mesajele, Amintirile. De acolo, setez felul în care voi pătrunde în contul fiecărei echipe.

Va dura o vreme să descarc totul, dar măcar funcționează.

Pun la loc panoul lui Wikki, verific de două ori să mă asigur că n-am lăsat nicio urmă a prezenței mele şi repornesc robotul. Acesta revine cu ochii clipind şi cu setarea de colectare a datelor în funcțiune. Îl mângâi pe cap şi mai accept un suc de căpşuni.

— Mersi, Wikki! spun, şi îi fac cu ochiul.

Îmi înregistrează preferința şi iese din cameră.

Deschid doza şi iau o gură. Până mâine, ar trebui să pot intra.

11

Ajungem în inima cartierului Shibuya la apusul soarelui. Luminile cu neon ale oraşului s-au aprins deja, acoperind Tokio cu un curcubeu. Angajații firmelor de securitate se înghesuie în jurul limuzinei când ne oprim lângă intrarea în club. Străzile sunt înconjurate de garduri, aşa că nicio maşină în afară de a noastră nu poate intra, iar covorul roşu se întinde pe trotuar.

Poartă cu toții lentilele. Prin ele, scântei aurii şi argintii zboară de o parte şi de alta a uşilor de sticlă, în timp ce emblema Warcross pluteşte deasupra clădirii. Pavajul trotuarului e luminat de un caleidoscop de culori strălucitoare care se rotesc. Numele clubului, Sound Museum Vision, atârnă deasupra uşilor de sticlă în chip de emblemă uriaşă. Chiar şi de-aici pot auzi muzica din interior – ritmurile profunde ale lui DJ Ren.

Singurele persoane cu acces sunt jucătorii oficiali de Warcross, angajații Henka Games şi câțiva fani Warcross aleşi printr-un sistem de tip loterie. Acum sunt înghesuiți afară, într-o coadă dezorganizată, aşteptând ca angajații de la securitate să îi lase să intre. Când echipa noastră se apropie de intrare, fanii încep să urle.

Toți patru purtăm măşti negre în seara asta. Hammie e prima, cu buclele libere, lungi şi dese, purtând o rochie galben cu alb şi pantofi negri cu toc. Asher o urmează, arătând bine într-un costum roşu, îndrăzneț, în timp ce Roshan e îmbrăcat în negru din cap până în picioare.

Mâinile mele se joacă tot timpul cu tivul uneia dintre rochiile mele noi. Este făcută din straturi de şifon alb,

care contrastează plăcut cu tatuajele mele şi cu părul multicolor, însă e mai scurtă decât credeam. N-am mai fost niciodată într-un club de fițe, aşa, ca ăsta, iar când trecem pe lângă mulțimea de fani, mă întreb dacă n-ar fi trebuit să aleg altceva. În fond, Hideo va fi şi el aici. Ultimul lucru pe care mi-l doresc e să par stânjenită în fața lui.

Agitația din partea din spate a cozii de fani mă face să privesc peste umăr. Hideo este într-adevăr acolo, flancat de gărzi de corp. Totuşi, azi îi oferă mai mult spațiu, şi când mă uit mai bine, îmi dau seama că a îngenuncheat ca să semneze un poster pentru o fetiță. Ea îi spune ceva, încântată. Chiar dacă nu-mi dau seama de răspuns, îi văd râzând. Sunetul mă surprinde, fiindcă e autentic, băiețesc, atât de diferit de purtarea lui distantă de la prima noastră întâlnire. Mă trezesc zăbovind un moment, înainte să mă întorc şi să-mi urmez echipa în lobby-ul principal.

Clubul este sub pământ. Când ieşim din lift, muzica devine asurzitoare, iar ritmul îmi scutură întreg corpul prin podea. Hammie se strecoară pe lângă mine, scoțându-şi masca şi punând-o în poşetă. O urmez.

— Sound Museum Vision are cel mai bun sistem de sunet din oraş! strigă ea. Totul este la comandă. Au renovat spațiul acum câțiva ani, şi e de două ori mai mare.

Ajungem la capătul de jos al scărilor, unde un alt grup de agenți de securitate ne lasă să intrăm. Păşesc într-o peşteră întunecată, cu lumini care clipesc şi un bas care mă zguduie până în măduva oaselor.

Chiar şi fără lentile, spațiul ar fi impresionant. Tavanul are cel puțin trei etaje înălțime, iar luminile-

neon albastre, verzi şi aurii umplu încăperea, orbindune în culori. O mare de oameni a năpădit încăperea, cu mâinile ridicate şi părul săltând nebuneşte. O ceață slabă atârnă în aer, dând tuturor un aspect suprarealist. Ecrane enorme se întind din podea la tavan, de-a lungul pereților, dar şi în spatele scenei, trecând prin rotație prin animații cu toate echipele de Warcross.

Dar, cu lentilele puse, spațiul devine de basm. Tavanul arată ca un cer noptatic, acoperit cu o puzderie de stele, cu fâşii verzi şi roşii în chip de Aurora Boreală care dansează dintr-o parte în alta. Unele stele se mişcă spre noi, acoperindu-ne de scântei, de parcă ar ploua cu pulbere de stele. De fiecare dată când se aude un bas profund, totul explodează într-o simfonie de lumini. Jucătorii oficiali de pe ring strălucesc în întuneric, hainele li se aprind în nuanțe de neon, numele, afilierea şi nivelul plutindu-le deasupra capetelor ca nişte trofee de aur. În jurul lor se înghesuie mulțimea. Fiecare încearcă să le răpească un moment pe ringul de dans.

Poate că Zero e aici şi priveşte, îmi amintesc. *Poate că sunt aici şi ceilalți vânători.*

Privirea îmi fuge spre scenă. Spațiul este enorm, la fel de mare ca o sală de concerte, iar orchestra live se află chiar dedesubt. În spatele scenei se află un ecran imens, cu un dragon de un albastru glaciar care trece prin el. Pare să scoată flăcări pe gură într-un mod spectaculos. Îmi mai ia o secundă să-mi amintesc că şi dragonul e virtual. Se mişcă de parcă ar fi real, întorcând şi răsucind capul pe ritm, răcnetul lui venind parcă de undeva din inima sistemului de sunet.

Stând chiar în fața gurii dragonului e o cântăreață cu bucle scurte, de un blond artificial, şi haine în

nuanțe de albastru electric. Frankie Dena! Cântă refrenul uneia dintre colaborările sale cu DJ Ren:

— *Hei, Ninja / Gangsta / Doamnă Dragon / Hei, de unde vii, serios, de unde vii, iubito / Hei, ce-ai zice / dac-ai renunța la prostii / Da!*

Dansatorii îşi aruncă brațele în aer, pe ritm.

Atunci ea ne vede şi se opreşte.

— Cavalerii Phoenix au sosit! strigă ea.

Luminile stroboscopice se aruncă spre noi şi, dintr-odată, suntem învăluiți într-o strălucire roşiatică. Uralele izbucnesc în jurul nostru, suficient de puternice să zguduie podeaua. Frankie rânjeşte şi arată spre o siluetă care se află undeva sus, pe peretele cu dragonul.

— Hai să oferim echipei nişte iubire, Ren!

Silueta de sus priveşte scurt din spatele unei cuşti cu gratii de aur elegante. E îmbrăcat într-una dintre ținutele sale clasice de DJ – un costum negru, bine croit, ochelari de soare aurii, o mască aurie şi o pereche de căşti ultimul răcnet, cu aripi de metal decorând ambele părți, de parcă ar fi zeul-mesager Hermes purtând ceva marca Hermès. Piesa se schimbă fluid, iar sunetul viorilor electrice, al violoncelelor, precum şi un ritm reverberant umplu spațiul. Simultan, camera erupe în flăcări în jurul nostru, iar capul de dragon se transformă într-un fenix roşu cu auriu. Tresar, fiindcă podeaua pare să se mişte. Când mă uit în jos, văd bucăți din ea dispărând şi făcând loc lavei topite. Publicul strigă în delir, când fiecare rămâne pe insule de piatră care plutesc în lavă.

DJ Ren se apleacă deasupra instrumentelor sale. Ridică un braț, iar tempoul muzicii creşte până la extrem, când devine aproape insuportabil. Apoi ne

pedepseşte cu un bas necruțător. Camera se cutremură, iar lumea izbucneşte într-o masă de membre amestecate. Muzica mă umple până la refuz.

Pentru o clipă, închid ochii şi las ritmul să mă poarte departe. Rătăcesc pe străzile din New York City, pe skateboard-ul electric, cu părul în culorile curcubeului fluturând. Mă aflu în vârful unui zgârie-nord asaltat de vânturi, cu brațele deschise. Zbor pe cerurile Warcross, în afara spațiului real. Sunt liberă.

Asher pare deja distras, cu atenția fixată asupra celor din Brigada Demonilor, care tocmai au intrat în club. Frankie le anunță prezența, iar peretele lui DJ Ren se modifică din fenixul nostru într-o hoardă de bestii scheletice, purtând pelerine cu glugă şi călărind pe cai spectrali, năvălind în public cu săbiile scoase.

— Mergi să discuți cu Demonii în seara asta, îmi spune. Eşti noua noastră recrută, aşa că vor face tot posibilul să te intimideze. Vor să intri în joc nesigură.

— Nu mă sperie.

— Sper că nu. Asher clipeşte. Dar vreau să arăți speriată. Fă-i să te subestimeze. Vreau să creadă că eşti încolțită şi temătoare, şi că am făcut o mare greşeală alegându-te prima. Lasă-i să se simtă bine. Apoi o să-i distrugem în meciuri şi-o să-i lăsăm în şoc.

Roshan îi aruncă lui Asher o privire lungă.

— Cam devreme să ne trimitem jucătoarea surpriză în prima linie, nu crezi?

— Se descurcă. Asher rânjeşte spre mine. Ai scris *prima linie* pe toată fața.

Decid să îi răspund la zâmbet, sperând că fața mea nu e chiar atât de sinceră, astfel încât Asher să-şi dea seama ce fac de fapt aici. Atenția mea se întoarce la

Demoni. S-au adunat aproape de scenă, acolo unde DJ Ren se dezlănțuie. Este o scuză bună să merg să colectez date despre toți.

— Se face, căpitane, spun eu.

Când ne croim drum prin masa de coate şi umeri, Roshan îmi strecoară o băutură.

— O să ai nevoie, mormăie el. Ash crede mereu de cuviință să ne înțepăm rivalii înainte de meciuri. Dar dacă nu vrei să vorbeşti cu Demonii, nu trebuie.

Aproape oriunde mă uit, văd jucători oficiali pe care-i recunosc. Şi ei mă privesc, mă remarcă, vorbind între ei fără să-şi ia ochii de la mine. Oare ce spun? Oare ce ştiu? Este vreunul dintre ei vânător de recompense? Pentru cineva care e obişnuit să nu iasă în evidență, toată atenția concentrată asupra mea e puțin deconcertantă. Dar prefer să zâmbesc şi eu de fiecare dată.

— Haide, îi spun lui Roshan. Oamenii vorbesc oricum despre mine. Aş putea măcar să mă obişnuiesc cu confruntările.

Roshan se apleacă deasupra mea şi îmi face un semn în direcția lui Max Martin şi Tremaine Blackbourne de la Brigada Demonilor, care discută într-un colț.

— Păi, dacă e să jucăm contra lor, îmi spune la ureche cu vocea scăzută, va trebui să le faci față ălora doi. Max e Luptătorul lor, Tremaine e Arhitectul. Iar Tremaine te va urmări în joc, fiindcă ai fost alegerea numărul unu. Haide.

Îşi pune o mână pe spatele meu şi ne conduce înainte.

Lângă Max, Tremaine arată palid şi slab, aproape

fantomatic, în costumul lui alb cu negru. El şi Roshan au un schimb de priviri reci când ne apropiem. Apoi ridică o sprânceană sceptică în direcția mea.

— Salut! îi spun, plantându-mi un zâmbet larg şi naiv pe față. Tremaine Blackbourne? În acelaşi timp, îmi ating subtil piciorul cu degetul şi încep să descarc informații despre el şi despre Max. E atât de interesant să fii la un loc cu celelalte echipe, nu?

— E încântată să fie aici, îi spune Tremaine lui Max, cu ochii încă asupra mea. Cred că şi eu aş fi, dacă aş fi trişat ca să ajung la recrutare.

Ai vrea *tu să fi fost atât de deştept încât s-o faci,* vreau să scuip drept răspuns, însă inspir adânc şi mă forțez să-mi înghit replica.

Văzându-mi expresia tensionată, zâmbetul lui Tremaine se întinde.

— Uite ce piersicuță. Se lovesc atât de uşor, că au nevoie de un scut ca escortă. Ochii lui îl evită dinadins pe Roshan, ceea ce mă face să mă gândesc că acolo se îndreaptă de fapt atenția lui. Cred că Ash şi-a pierdut mințile când te-a ales prima.

Max mă măsoară din priviri.

— Poate că Ash a vrut doar să aleagă pe cineva potrivit cu pedigriul echipei. Aşa-i, Ahmadi? îi spune lui Roshan.

Chiar dacă ambii Demoni continuă să mă privească, încă nu îmi vorbesc direct. Mâna lui Roshan se încordează puțin pe brațul meu.

— Nu poate nici măcar intra într-un restaurant de fițe cu Nivelul 28. Arată ca scoasă dintr-un coş cu rufe murdare.

Mă prefac că-mi pierd echilibrul şi îmi înfig tocul în

piciorul lui Max. Max icneşte.

— Doamne, îmi pare atât de rău! izbucnesc, prefăcându-mă şocată. E imposibil să mergi pe tocurile astea uzate.

Roshan mă priveşte surprins. Un zâmbet minuscul îi pluteşte pe buze.

— Uite, ştiu c-am început pe picior greşit... de-a dreptul, îi spun lui Max, care se uită urât la mine. Dar m-am gândit că poate o luăm de la capăt, ca să dăm dovadă de sportivitate. Întind mâna, aşteptând să mi-o strângă.

Tremaine e primul care izbucneşte în râs.

— Uau! exclamă el, acoperind muzica. Eşti într-adevăr o jucătoare surpriză. Îmi ignoră voit mâna întinsă. Uite ce e, Prințesă Piersicuță, nu aşa funcționează lucrurile în campionat.

Îl privesc cu inocență şi confuzie.

— Nu? Atunci cum?

Ridică un deget.

— Joc cu tine. Încă un deget. Te bat. Şi apoi, dacă mă rogi frumos, îți dau un autograf. E o dovadă generoasă de sportivitate, nu crezi?

Fanii din jurul lor îmi rânjesc, şi în ciuda muzicii lui DJ Ren, le aud chicotelile. Îmi ia fiecare dram de autocontrol să nu-mi strâng pumnii şi să-i şterg zâmbetul lui Tremaine cu un croşeu. M-am băgat în multe bătăi pentru mai puțin.

În loc de asta, adun toate informațiile posibile despre ambii jucători. Deja a funcționat să intru în conturile Demonilor. Dar nimic nu pare suspect. Îmi întorc atenția spre informațiile despre Max. Nici el nu-mi oferă mare lucru. Niciun scut de securitate ciudat, nimic

folositor.

Roshan intervine înainte ca Demonii să mai adauge ceva.

— Nu vă mai bateți gurile, spune el cu răceală, ațintindu-şi privirea asupra lui Tremaine. Nu vă vor ajuta în arenă.

Tremaine îmi aruncă o privire dezgustată. Sunt bucuroasă că văd asta, fiindcă e clar că mă subestimează.

— Vorbe mari de la echipa cea mai prost cotată. Ochii i se opresc scurt asupra lui Roshan. Treci înapoi la Cavalerii tăi.

Apoi se întoarce să plece, cu Max pe urmele lui.

— Cine le-a călcat animalele de companie în dimineața asta? îl întreb pe Roshan, cu ochii lipiți de spatele lui Tremaine.

— E o parte a strategiei Demonilor. Vorbesc urât şi speră că o parte din ce spun va ajunge la țintă şi că va rămâne acolo. Uneori, funcționează. Dacă repeți o insultă de suficiente ori, toată lumea va începe s-o creadă.

O amintire vagă a turneelor trecute îmi revine în minte, şi îmi acum ştiu că i-am văzut de multe ori împreună pe Tremaine şi pe Roshan râzând.

— Dar, spun eu, Tremaine a fost cândva un Cavaler, nu? Erați prieteni?

Expresia lui Roshan se întunecă.

— Se poate spune şi-aşa.

— Ce s-a întâmplat?

— Tremaine vrea să câştige. Întotdeauna. Pur şi simplu. Aşa că, atunci când Demonii au ajuns echipa de top, a vrut să plece. Ridică din umeri. Mai bine aşa. Se

potrivesc mai bine cu personalitatea lui.

Apoi îmi amintesc că Roshan şi Tremaine au fost jucători surpriză în acelaşi an. Roshan fusese primul ales. Vreau să-l întreb despre asta, dar privirea lui îmi spune că doreşte să schimbe subiectul. Poate că au fost mai mult decât prieteni. Aşa că dau din cap şi o las baltă.

Hammie ne face semn din partea cealaltă a ringului şi ne atrage atenția. Arată spre o mulțime de oameni adunați în jurul cuiva. Îmi ia o clipă să-mi dau seama că e Hideo, cu mânecile cămăşii rulate până la coate şi cu blazerul aruncat peste umăr. Kenn este lângă el, salutând fanii şi jucătorii cu rânjetul lui imens. Hideo e mai rezervat şi are o expresie la fel de serioasă cum mi-o amintesc, chiar dacă şi el oferă saluturi politicoase.

Hammie îşi croieşte drum spre noi şi ne prinde de braț.

— Hai să-l salutăm.

Sfârşim înghesuiți în spatele unui grup de jucători de la Cavalerii Norilor şi al echipei Andromeda, în timp ce, în fața noastră, Max şi Tremaine îi strâng pe rând mâna lui Hideo. Tremaine îi spune ceva rapid, în timp ce Hideo încuviințează răbdător şi nu zâmbeşte.

Îmi muşc buza, trăgând de rochie şi blestemând decizia de a o fi îmbrăcat.

Atunci, privirea lui Hideo se opreşte asupra mea. Mi se taie respirația. Îi urează rămas-bun lui Tremaine şi se îndreaptă spre noi. O clipă mai târziu e aici, iar Roshan face un pas să-l salute.

Hammie mă pocneşte peste încheietură.

— Nu te mai fandosi, îmi spune, privind cu înțeles spre rochia mea.

— Nu mă fandosesc, mormăi eu, însă Hideo a ajuns în fața mea, iar mâinile îmi înțepenesc alături de corp.

— Domnişoară Chen, spune el. Ochii îi poposesc pe fața mea. Felicitări!

Tu ai fost în spatele alegerii mele ca numărul unu? vreau să întreb, dar îi zâmbesc şi îi strâng mâna politicos.

— Crede-mă, am fost la fel de şocată ca toată lumea.

În spatele lui, Max şi Tremaine se holbează la noi. Dacă Tremaine m-ar putea înjunghia din priviri, ar face-o cât ai zice peşte.

— Fiecare recrutare ne rezervă măcar o surpriză, răspunde Hideo.

— Adică nu te aşteptai să fiu aleasă atât de repede?

Stafia unui zâmbet apare pe buzele lui Hideo.

— Ai fost? N-am remarcat. Se apleacă mai aproape de mine. Arăți superb în seara asta, continuă pe o voce scăzută, aşa încât să nu mai audă nimeni.

Apoi îşi ia deja la revedere, trecând pe lângă noi cu anturajul său, cu gărzile de corp şi cu o coadă de fani isterizați după el.

— *La naiba,* spune Hammie în urechea mea, cu ochii încă fixați pe Hideo. Arată chiar mai bine în persoană decât la ştiri.

Roshan mă priveşte direct.

— Tocmai te-a tachinat fiindcă ai fost aleasă prima.

— Nu cred că mă place prea mult.

— E suficient ca să apari în revistele de scandal, comentează Hammie. Ştii, nu? Hideo nu le vorbeşte aşa jucătorilor. Totul se rezumă la afaceri.

Îmi dă un cot suficient de tare să mă facă să gem.

— Nu e mare lucru.

Hammie râde scurt, iar buclele îi tresar.

— Nici că-mi pasă. Felul în care suferea Tremaine în spate o să mă alimenteze pentru tot restul campionatului.

În timp ce câțiva fani le cer autografe ei şi lui Roshan, eu mă uit în direcția în care a dispărut Hideo în mulțime. M-a privit cu atenție la recrutare. Îmi amintesc cum stătea în tribuna lui privată când s-a anunțat statutul meu ca primă alegere. *Nu vorbeşte aşa cu jucătorii.* Dar cum vorbeşte? Nu a schimbat câteva cuvinte cu toți cei pe care i-a întâlnit în seara asta? În mulțime, îl văd pentru ultima oară, înainte ca gărzile de corp să îl conducă spre un coridor.

Un nume îmi apare pe ecran şi privesc instantaneu în sus. Mi-am croit drum suficient de aproape de unde se află încă DJ Ren, în spatele unui munte de instrumente, răsucind un ritm rapid, cu aripile de aur ale căştilor reflectând luminile stroboscopice. Aproape că uitasem că şi el e jucător oficial, însă acum sunt suficient de aproape ca să-i extrag datele.

Mă apropii discret şi caut informațiile. Mă opresc imediat.

Informațiile sale private sunt păzite în spatele unei mase de scuturi – nu unul, ci zeci. Tot ce am reuşit să descarc despre el e criptat. Din cine ştie ce motiv, Ren nu e amator în probleme de securitate şi ştie cum să se protejeze, mult mai bine decât un jucător oarecare. Mult *prea* bine. Mă uit la el, gândindu-mă. *Silueta pe care am văzut-o în Tokyo Dome e un jucător surpriză.*

Şi un singur jucător surpriză nu a fost la locul lui în timpul recrutării.

12

În dimineața următoare, aud vocea lui Asher plutind dinspre vestibul, chiar când ies din cameră, căscând, cu părul încâlcit. Mă lovesc de Hammie pe drum. Icneşte, părând încă adormită.

— Jos, mormăie.

— Ce se întâmplă?

— Au fost trase la sorți meciurile, îmi răspunde, apoi se clatină în direcția băii.

Meciurile. Astăzi vom afla cine cu cine joacă. Gândul mă trezeşte rapid. Mă spăl pe dinți, îmi dau cu apă pe față şi îmi pun o pereche nouă de lentile Warcross. Apoi mă îndrept spre vestibul. Asher e deja acolo, pe canapele, vorbind pe o voce scăzută cu Roshan. Căpitanul nostru are cearcăne întunecate sub ochi, însă, în rest, pare pregătit. Privesc la măsuța de cafea. Revista de deasupra are o fotografie cu Hideo la un banchet, lângă o femeie blondă, complet fermecată, care-i şopteşte ceva la ureche. ŞI-A GĂSIT PRINȚESA ADELE PRINȚUL? URLĂ TITLUL.

Hammie apare câteva clipe mai târziu, urmată de DJ Ren. Ren arată cel mai rău dintre noi, cu părul scurt şi şaten în toate direcțiile şi cu ochii ascunşi de o pereche de ochelari de soare albi. Are încă pe cap căştile înaripate, cu o cască la locul ei şi una uşor ridicată, ca să audă ce se petrece. Se aşază pe cea mai îndepărtată canapea, se lasă pe spate şi salută leneş pe toată lumea. *E singurul care nu a fost la locul lui la Wardraft.* Poate fiindcă se ascundea undeva, în formă virtuală, ca să-i spioneze pe toți.

Poate e Zero.

Nu. Zero ar trebui să se priceapă mai bine la camuflaj. Cu siguranță Zero nu e aşa de kitschos încât să poarte ochelari de soare în interior.

Hammie întinde o mână în fața lui Ren şi pocneşte de două ori din degete.

— Alo! spune ea. Vedeto. Nu mai eşti în club.

Ren îi face semn să-i dea pace.

— Sunt sensibil la lumină dimineața, spune el în franceză, iar eu citesc traducerea.

Roshan ridică o sprânceană, în timp ce Hammie îşi dă ochii peste cap.

— Da, şi eu sunt alergică, surpriză ce eşti, răspunde ea.

Cât vorbeşte Hammie, eu încep să caut metodic prin datele echipei mele. Se pare că Roshan a trimis mai multe e-mailuri aseară, în timp ce numărul de note al lui Hammie a scăzut considerabil, semn că a cumpărat ceva costisitor. Cât despre Ren, la fel ca ieri, are un zid în jurul datelor sale, setat astfel încât oricine ar încerca să intre să fie redirecționat spre un alt scut, în loc de informații. Încep să rulez un program ca să trec de el.

Roshan oftează.

— Ash, zi-i să-şi scoată căştile, spune el răbdător.

Asher îşi încrucişează brațele.

— Scapă de ele, surpriză. N-am chef de asta acum.

Ren se mai relaxează un moment, apoi, în sfârşit, îşi scoate căştile şi şi le pune în jurul gâtului, apoi îşi scoate şi ochelarii de soare. Ochii lui sunt de un căprui atât de deschis, că par aurii.

Când suntem gata, Asher spune:

— Wikki, dă drumul la anunț.

Drona echipei clipeşte într-un colț, şi când face asta,

o transmisiune în direct apare pe unul dintre pereții vestibulului. Hideo stă în fața unui podium, înfruntând un zid de blițuri.

— Meciurile au fost făcute, spune Asher, confirmând informația oferită de Hammie. Şi vom juca în prima etapă.

Hideo nu a pierdut timpul şi s-a asigurat că voi fi prezentă în primul meci.

— Cu cine jucăm? întreb.

Asher ne arată câteva imagini virtuale. Este blazonul echipei, fenixul roşu cu auriu, care pluteşte în aer lângă o imagine negru cu argintiu a unor figuri scheletice, cu glugi, călare. Deasupra sunt cuvintele:

Etapa întâi
CAVALERII PHOENIX vs. BRIGADA DEMONILOR

Hammie chiuie, iar Asher aplaudă tare.

— Anul trecut am pierdut, spune el, privind undeva între mine şi Ren, iar apoi am fost pedepsiți în clasamente. Toți vor crede că Demonii or să ne zdrobească. Dar noi o să le dovedim că greşesc, bine? Rânjeşte canin. Acum trebuie doar să presupunem care va fi primul nivel.

— De fiecare dată când comitetul ne pune să jucăm cu Demonii, îmi explică Hammie, e de obicei un nivel care implică viteză. De exemplu, Lumea de Opt Biți, de acum doi ani. Îi dă un cot lui Asher. Îți aminteşti de ea, nu?

Asher mormăie.

— Mda. Ce de trepte!

— Sau spațiu, continuă Hammie. Au ei ceva cu

spațiul tridimensional. Deci, dacă nivelul nostru presupune să fim în aer multă vreme, s-ar putea ca ei să fie în avantaj. Dar noi ne antrenăm pentru viteză. Demonilor le place să se antreneze pentru forță şi apărare.

— De fapt, fiecare dintre ei se antrenează pentru apărare, nu doar Luptătorul şi Scutul, încheie Asher. Dacă vă uitați la orice joc în care fac plonjoane coordonate, mai ales când îşi folosesc ambele brațe, veți vedea cum schimbă rolurile între ei fără probleme.

— De exemplu, Lumea Flăcărilor Dragonului, spune Hammie. Toată lumea încuviințează, mai puțin eu. Gândiți-vă doar la cum se aruncă în formație de pe stânci. Îi urăsc, însă sunt nişte adevărați artişti.

N-am nici cea mai mică idee despre ce vorbeşte lumea.

Dar un cor de aprobări îi răspunde lui Hammie, şi alte lumi la nivel înalt sunt disecate în conversație. Urmează şi mai multe replici despre mişcări, cu porecle despre care nu am auzit niciodată. Rămân tăcută, încercând să prind cât mai mult, dar, pentru prima dată de la recrutare, îmi dau seama cât de nelalocul meu sunt în acest campionat. Ren o fi jucător surpriză, însă joacă de multă vreme şi a deblocat şi jucat în toate aceste lumi. Eu nu am jucat în niciuna. Sunt aici pentru vânătoare, fireşte, dar şi pentru joc, iar acum simt că Hideo m-a introdus în el ca să mă umilească.

— Nu înseamnă că nu există dezavantaje, desigur, spune Asher, întorcându-se spre mine. Demonii sunt competenți în toate, însă nu ies în evidență prin nimic. Concentrează-te să fii o Arhitectă grozavă, Emi, şi vei câştiga jocul pentru noi. Ne vom asigura că ajungi acolo

cât ai clipi.

Îi zâmbesc, recunoscătoare că m-a reintrodus în conversație.

— Aveți vreun sfat pentru mine în ceea ce-i privește pe Demoni?

— Destule. Te vor lua în cătare devreme. Oricare ar fi nivelul, ar trebui să poți să le tai calea şi să reuşeşti să eliberezi terenul.

Mă gândesc la rânjetul lui Tremaine şi la insultele lui Max, apoi la avertismentul lui Roshan.

— O voi face, răspund.

Asher se uită la Ren.

— Nu am văzut niciodată un Luptător la fel de rapid în atac ca tine, dar şi ofensiva lui Max Martin e foarte puternică. Ştii ce ai de făcut.

Ren îl salută ducând două degete la tâmplă.

— Da, căpitane.

Vizavi de mine, Roshan e singurul care priveşte cu solemnitate la anunțul despre meciuri. Asher se uită la el suspicios, apoi dă din cap o dată.

— Ai vreun sfat pentru Emi despre cum să se descurce în joc cu Tremaine? întreabă el.

— Ash, îl avertizează Hammie.

Roshan îi aruncă o privire urâtă.

— A fost Cavalerul *tău* înainte să devină Demon. *Tu* să-i spui.

Asher ridică din umeri.

— Nu din vina mea v-ați combinat, spune el. Tu-l cunoşti pe Tremaine cel mai bine dintre noi toți, aşa că lasă la o parte probleme personale şi ajută-ne jucătoarea surpriză, bine?

Roshan îl priveşte lung pe Asher, apoi oftează şi se

întoarce spre mine.

— Tremaine este un Arhitect care s-a antrenat pe toate pozițiile. E cel mai bun dintre Demoni la schimbarea rolurilor, şi e un Hoț şi un Luptător decent. Aşa că, uneori, în timpul meciurilor, coechipierii îi aruncă toate energizantele sau armele lor, deci le poate folosi chiar dacă, teoretic, e Arhitectul. Când te lupți cu el, aminteşte-ți că are multe fețe şi că e suficient de flexibil încât să adopte o mişcare surprinzătoare. Îți arăt la antrenament.

Asher pare mulțumit, iar când Roshan se lasă pe spate şi îşi încrucişează brațele, îi dă pace.

— Care sunt celelalte meciuri? întreabă Ren.

Asher derulează afişajul care pluteşte în aer. Cele două embleme dispar şi sunt înlocuite de altele două.

DRAGONII IERNII vs. TITANII

Continuă să deruleze. BASTARZII REGALI vs. VÂNĂTORII-DE-FURTUNI. CUCERITORII CASTELULUI vs. CEI-CARE-PĂŞESC-ÎN-VÂNT. ŞOIMII-DE-TUNDRĂ vs. FANTOMELE. CAVALERII NORILOR vs. VRĂJITORII. VIKINGII ZOMBI vs. LUNETIŞTII. Continuă aşa până când ajungem la ultimul dintre cele şaisprezece: ANDROMEDA vs. OGARII SĂLBATICI.

Atenția mea se îndreaptă iar asupra lui Hideo, care se află încă în fața unui podium, flancat de o parte de Kenn şi de cealaltă de Mari, răspunzând la întrebări.

— Poți să porneşti sonorul? îl întreb pe Asher.

El porneşte sonorul transmisiunii în direct. Zgomotul unei săli de conferințe umple vestibulul. Hideo priveşte spre mulțime, la un reporter care strigă o

întrebare.

— Domnule Tanaka, spune acesta, lansați şi cei mai noi ochelari – pardon, lentile – astăzi?

Hideo încuviințează.

— Da. Sunt trimise peste tot în lume chiar acum.

— Domnule Tanaka, se bagă un alt reporter, am văzut deja materiale filmate cu cozile lungi şi am auzit zvonuri cum că s-au furat transporturi din camioane. Sunteți îngrijorat că profitul Henka Games va scădea fiindcă trimiteți gratis aceste noi lentile?

Hideo îl priveşte cu răceală.

— Beneficiile realității alternative sunt un merit al tuturor. Majoritatea profitului nostru provine din lumile în sine şi nu din hardware.

Reporterii încep să vorbească din nou unii peste alții. Hideo îşi întoarce capul spre o altă întrebare.

— Domnule Tanaka, spune acesta, aveți vreun motiv anume să fiți interesat de Emika Chen?

Coechipierii mei mă privesc la unison, chiar când mă înroşesc îngrozitor. Îmi dreg vocea şi tuşesc. Pe ecran, însă, Hideo nu mişcă niciun muşchi.

— Puteți fi mai specific? întreabă el.

Reporterul, dornic de reacție, continuă.

— Jucătoare surpriză fără a fi prezentă în clasamente? întreabă el. Alegerea numărul unu? Cavalerii Phoenix, echipa ei, joacă în primul meci al sezonului?

Simt cum ochii celorlalți din echipă sfredelesc găuri prin mine. Doar Asher pufneşte nervos şi mormăie:

— Auzi, echipa *ei! Eu* sunt căpitanul!

Expresia lui Hideo rămâne liniştită, chiar dezinteresată. Nimic nou, îmi amintesc forțat. Reporterii

îi pun sub semnul întrebării fiecare interacțiune cu o fată. Acum serios, e cuplat cu prințesa Norvegiei în revista de pe măsuța pentru cafea. Singura reacție de orice fel pe care o văd, totuşi, vine de la Kenn, care îşi ascunde o umbră de zâmbet.

— Nu eu controlez cine pe cine alege, spune Hideo. Cât despre ordinea jocurilor, aceasta a fost aleasă de un comitet cu luni în urmă. Apoi priveşte spre alt reporter.

Hammie fluieră.

— Ce mai spui acum, Emi? zice, ridicând o sprânceană. Revistele de scandal o să te cupleze cu Hideo pe toate copertele de săptămâna viitoare!

Gândul îmi face inima să bată nebuneşte. E doar prima dimineață a primei zile de antrenament, dar deja rolurile mele ca jucătoare surpriză şi vânător de recompense se ițesc. Dacă nu mă dau de gol într-o săptămână, va fi un miracol.

În sfârşit, Hideo coboară de pe podium, iar transmisiunea se încheie. Asher îi cere lui Wikki să oprească totul. Apoi ne priveşte.

— Ei bine, spune el, avem o lună la dispoziție ca să ne punem jucătorii surpriză la punct.

Mă uit la programul pe care-l rulez ca să trec de scuturile lui Ren. Aproape am intrat.

— V-ați pus lentilele? întreabă Asher.

Toți încuviințăm.

— Prea bine, Cavaleri. Să începem antrenamentul!

13

Asher se apleacă înainte, apoi apasă ceva în aer, pe propriul ecran. Vedem cu toții un meniu de Warcross.

Dacă Asher ne poate arăta acelaşi lucru, înseamnă că suntem conectaţi la aceeaşi reţea în timpul antrenamentelor. Ren a fost în spatele scuturilor la petrecere, însă poate că acum, dacă suntem cu toţii conectaţi, pot găsi o cale de a mă infiltra în unele dintre datele lui. *Ale tuturor, de fapt.*

Cât mă gândesc la asta, Asher apasă o opţiune care spune Terenuri de antrenament. Lumea din jurul nostru se întunecă, de parcă aş fi închis ochii. Clipesc de câteva ori. Apoi, o lume nouă se materializează.

Aceasta e o lume Warcross pe care n-am mai văzut-o. Trebuie să fie rezervată exclusiv echipelor profesioniste. Arată ca o lume văruită în alb, o lume virtuală neterminată, cu suprafeţe nevopsite şi fără textură. Stăm în mijlocul unui trotuar alb, lângă o stradă albă, aglomerată cu maşini albe, iar deasupra noastră sunt clădiri albe cu coloane. Când mă uit în josul străzii, văd o bucată de junglă albă, cu copacii şi trunchiurile fildeşii, şi cu iarba albă, la fel ca cea care creşte la marginea străzilor oraşului. Singura culoare din această lume este cea a cerului albastru.

Pentru moment, îmi permit să uit de vânătoare. Stau într-un nivel pe care puţini ajung să îl vadă, cu unii dintre cei mai faimoşi jucători din lume.

— Bine aţi venit pe terenurile de antrenament! spune Asher de lângă mine.

La fel ca noi, poartă şi el un costum standard mulat pe corp, o armură roşie care contrastează puternic cu lumea din jur. Ne putem vedea unii pe alţii foarte uşor.

— Aceasta este o simulare în alb care conţine lumi în miniatură, toate condensate într-una. Arată spre strada care duce la junglă. Acolo sunt păduri, iar aici ne

aflăm în oraş. La câteva străzi spre est, oraşul se termină şi începe oceanul. La vest, avem şiruri înguste de scări care duc spre cer. Gropile de pe străzi vă vor permite să accesați o rețea subpământeană de peşteri. Aici avem exemple ale majorității obstacolelor pe care le vom întâlni anul acesta.

Mă uit mai aproape la costumele noastre. Deşi avem cu toții o armură roşie, există mici diferențe între costume. Cel de Luptător al lui Ren este căptuşit cu plăci moi, ranforsate de un set exterior de armură de războinic. Apărătorile pentru brațe au țepi. Costumul de Hoț al lui Hammie e plin de buzunare, cârlige şi cusături în care poate stoca lucruri. Asher arată ca un căpitan, în timp ce Roshan, Scutul nostru, are apărători pentru brațe mai mari decât ale noastre, iar cureaua este echipată cu poțiuni şi elixire pe care le poate folosi ca să ne protejeze.

Apoi e costumul meu de Arhitect. În jurul taliei am o curea utilitară, echipată cu o mulțime de unelte cu care sunt foarte familiarizată. Ciocan. Şurubelniță. O cutie de cuie. Două role de bandă adezivă. Un fierăstrău micuț. Frânghie. Am unelte vârâte şi în cizme: bețe de dinamită, şperacle – iar de coapsa dreaptă am prins un set de cuțite.

— Hammie, spune Asher. Tu lucrezi cu mine. Face semn spre mine. Emika, Ren şi Roshan. Voi sunteți o echipă. Roshan va fi căpitanul vostru. Apasă un buton în aer, şi o piatră prețioasă strălucitoare apare deasupra capului lui Roshan. Amintiți-vă că scopul vostru este întotdeauna piatra. Cum reuşiți asta, depinde de voi. Hai să lucrăm cu slăbiciunile voastre.

Priveşte între cele două echipe, apoi apasă un

buton.

Energizante în culori prețioase apar peste tot în jurul nostru, culorile lor părând electrice pe fundalul alb. Unele sunt expuse în vitrine, altele se află deasupra felinarelor, în timp ce o parte atârnă peste clădiri.

Ochii mei le cântăresc, notând cele uşor de luat şi cele dificile. Am jucat doar cu începători sau m-am antrenat singură în lumi accesibile tuturor. Cum va fi să am o echipă oficială care-mi urmăreşte jocul?

— Energizantele din turneele de campionat sunt diferite de cele din jocurile obişnuite, ne spune Asher mie şi lui Ren. În fiecare an, Comitetul de Warcross votează o duzină de energizante noi, disponibile doar în campionat, şi apoi le retrag la final de sezon. Azi vreau să exersăm capturarea lor.

Apasă din nou un buton. Toate energizantele dispar, mai puțin unul, care rămâne agățat la marginea unui pod dintre două clădiri. E pufos, acoperit cu blăniță de un albastru-electric dungată cu auriu şi argintiu, şi bâzâie uşor.

— Mai precis, vreau să îl obținem pe *acela,* spune Asher.

— Ce face? întreabă Ren.

— Transformare, răspunde Asher. Îi dă utilizatorului puterea să schimbe ceva în altceva.

Când Ren aprobă, cu atenția întoarsă spre energizant, eu îl privesc şi îmi lovesc uşor piciorul cu degetele. O bară de progres micuță clipeşte în colțul ecranului meu, în timp ce îi aplic unul dintre programele mele. După câteva minute, pot accesa doar numele lui complet, Renoir Thomas, şi fotografia. Mă încrunt. Programul meu reuşeşte să îi acceseze câteva dintre

informațiile publice şi câteva dintre mesaje, dar restul e încă în spatele unui perete de scuturi cum nu am mai văzut.

— Emi, spune Roshan, aducându-mă la realitate. Trezirea.

Fac ce mi se spune.

— Acest energizant a fost inclus în campionatul din acest an pentru Arhitecți, fiindcă voi îl puteți folosi cel mai bine. Vreau să-l obțineți pentru căpitanul vostru temporar, Roshan. Asher priveşte într-o parte. Vă confruntați cu Hamilton, care va face tot ce îi stă în puteri să-l obțină pentru mine.

Roshan se apropie de ea şi îi şopteşte ceva în ureche. Îi spune, probabil, să includă câteva dintre mişcările caracteristice lui Tremaine, cred eu, ținând cont de ce mi-a povestit mai devreme. Hammie încuviințează, cu privirea rătăcindu-i spre mine de câteva ori. Când Roshan a terminat, rânjeşte întunecat în direcția mea. Încerc să îi zâmbesc plăcut.

Un cronometru roşu stacojiu apare deasupra energizantului. Asher îşi loveşte încheietura.

— Cavalerii Phoenix sunt cunoscuți pentru viteză, adaugă el. Aşa că ne cronometrez fiecare dintre sesiunile de antrenament, indiferent cât de mici sau obişnuite ar părea. Ați priceput, jucători surpriză?

— Am priceput, încuviințez eu.

— Aveți cinci minute. Se uită în sus. Acum!

Un val de adrenalină mă loveşte. Nu gândesc, doar sar. Hammie face la fel. Se grăbeşte spre clădire, însă eu decid să fug peste drum. Când Hammie începe să urce pe o latură a clădirii, apucând o cărămidă după alta şi croindu-şi drum în sus, eu sprintez către unul dintre

felinarele stradale înalte aliniate pe strada de peste drum. Scot unul dintre bețele de dinamită din cizmă. Apoi îl pun la baza stâlpului, atentă să îl poziționez aşa încât explozia să rupă stâlpul în direcția bună. Aprind dinamita şi apoi fac câțiva paşi în spate, ca să fiu într-o zonă sigură.

Bum!

Pământul se cutremură când baza felinarului explodează. Stâlpul se prăbuşeşte drept înainte, răsturnându-se în formă de unghi peste peretele clădirii.

— Bună asta! strigă Roshan aprobator.

Sunt prea concentrată să mă uit spre ei. Toată energia mi-o investesc în sarcina mea. Sar pe stâlp, apoi inspir adânc şi încep să fug spre clădire. Timpul pierdut cu aşezarea dinamitei e compensat, fiindcă urc tot mai sus foarte repede, până când ajung pe zidul clădirii. Hammie încă mai urcă, la vreo zece metri mai jos decât mine. La două etaje mai sus, energizantul atârnă deasupra podului.

Îmi pun mâinile pe zid, apoi caut frânghia. Dacă o pot arunca şi încolăci în jurul unuia dintre felinarele de pe pod, mă pot trage în sus suficient de repede ca să ajung prima.

Deodată, ceva mă trage puternic de talie. Aproape că-mi pierd echilibrul şi cad. Mă uit în jos.

Colacul de frânghie a dispărut. Sub mine, Hammie rânjeşte şi mi-l arată. *Cum de l-a luat atât de repede? Cum de-a ştiut c-o să-l folosesc?*

— Nu eşti singura care are unelte, surprizo! îmi strigă.

Îmi arată pistolul cu şocuri, cu marginile lucind în lumină, şi apoi aruncă frânghia mea spre colțul ieşit în

afară al următorului etaj. Se trage mai sus.

Hammie mi-a împuşcat frânghia din talie şi mi-a luat-o. N-am timp să fiu supărată pe ea. Mă concentrez din nou pe misiunea mea şi mă arunc în sus pe zid, prinzându-mă de fiecare cărămidă. Amândouă urcăm febril.

Hammie e mai rapidă ca mine. Mă depăşeşte repede, şi câteva secunde mai târziu sunt în urma ei cu cel puțin trei metri. Mă forțez să urc mai rapid.

Chiar când Hammie ajunge la marginea podului, în jurul nostru clipesc culori. Alte sfere şi cuburi apar deodată, răspândite peste pod şi pe ziduri. Asher trebuie să fi repus în funcțiune restul energizantelor. Ochii îmi zboară la unul la care pot ajunge.

E o sferă galbenă, strălucitoare, care pluteşte lângă zidul pe care urc. *Plus de viteză.* O iau şi o strâng în mână.

Sfera dispare, acoperindu-mă într-o strălucire galbenă-neon. Lumea din jurul meu pare să încetinească, odată cu Hammie. Mă grăbesc în sus, urcând de două ori mai repede decât cu câteva secunde în urmă.

Trec de Hammie şi sar pe pod, chiar când energizantul mi se termină. Lumea îşi revine la normal.

Cronometrul de deasupra Transformării continuă să numere invers. Mai sunt treizeci de secunde.

În loc să mă grăbesc pe pod cât de repede pot, renunț la câteva secunde prețioase şi pun o capcană rapidă pentru Hammie. Îmi scot ciocanul de la curea şi sfarm fiecare suport pentru mâini şi picioare pe care le folosesc ca să urc. Hammie nu le va putea folosi ca să mă urmărească. Apoi mă întorc şi continui. Sunt foarte

aproape.

Când mă uit iar în spate, Hammie a dispărut.

Clipesc. *Ce?*

— Aici! spune vocea ei de undeva de sus.

Mă uit într-acolo şi o văd plutind deasupra mea, de parcă ar şti exact ce urma să fac ca s-o încetinesc. A reuşit să ajungă la un energizant, Aripi, care i-a oferit capacitate de zbor temporară, ținând cont de strălucirea portocalie din jurul ei. Rânjeşte, apoi se aruncă după energizantul Transformare.

Mă lansez de pe marginea podului şi mă arunc spre ea. Mâinile mele o apucă de picioare. O dezechilibrez înainte să poată ajunge la energizant. Scoate un strigăt surprins, enervat. Pentru o secundă, fiindcă mai are încă abilitatea de zbor, ne rostogolim pe loc şi încearcă să mă scuture de pe ea. Apoi, spre oroarea mea, vine spre mine cu pumnii ridicați.

Abia dacă reuşesc să evit prima lovitură. A doua mă loveşte în bărbie şi îi dau drumul. Dar, din nou spre surprinderea mea, nu îmi dă drumul. Un Hoț normal aşa ar face, dar Hammie îşi întețeşte strânsoarea şi continuă să se lupte cu mine în aer.

— Ai grijă la mâini! îmi strigă Roshan, chiar când văd ceva sclipind în pumnul lui Hammie.

Un pumnal. *Un pumnal?* Hoții n-ar trebui să aibă pumnale. Într-o clipă, îmi dau seama că acesta a fost planul lui Roshan. Tremaine probabil că joacă aşa, trecând cu uşurință de la un rol la altul. Aşa că Roshan i-o fi dat pumnalul ca să vadă cum reacționez.

Hammie loveşte cu o viteză amețitoare.

Majoritatea jucătorilor n-ar fi putut să se ferească. Dar reflexele mele sunt la zi după traiul de vânător de

recompense pe străzi. Amintirea mea, fugind prin New York şi prinzând pariorul, mă bântuie. M-a atacat cu un cuțit, un cuțit *real.* Când pumnalul virtual al lui Hammie cade asupra mea, mă mişc din instinct, îi dau drumul complet şi o împing, cad puțin, apoi îmi întind mâinile în ultima secundă şi o prind de glezne.

Face ochii mari. Apoi, capacitatea sa de zbor dispare.

Folosesc ultima urmă de reacțiune în aer ca să mă arunc în sus. Când începe să cadă, îi dau drumul. Reacțiunea ajunge. Mă întind cât de tare pot. Vârfurile degetelor mele ating Transformarea. E în mâna mea. Brațul mă furnică şi scot un strigăt triumfător.

Pe urmă cad înapoi la pământ. Aterizez rău, pe spate, scoțându-mi avatarul din joc câteva secunde bune. Acolo, zac icnind şi râzând. Când avatarul îşi revine, mă rostogolesc şi îmi verific inventarul, nerăbdătoare să văd energizantul.

Dar nu e acolo.

Hammie păşeşte peste mine, când reuşesc să mă aşez în fund. Ridică Transformarea şi zâmbeşte.

— Ți l-am luat chiar când ai aterizat, spune ea.

— Cum…?

Ezit, scuturând din cap. A făcut-o atât de repede, încât nici nu am simțit când mi l-a smuls din mână. Mă uit în direcția lui Asher şi a celorlalți. Vin spre noi.

— Dar… nu am câştigat? Am ajuns prima.

— Ai multe puncte forte, Emi, spune Asher. Hammie îmi întinde mâna şi mă trage în picioare. Ai multe resurse. Felul în care joci ca Arhitect nu e de amator. Eşti rapidă. Precisă. Eşti mult mai talentată decât o arată Nivelul tău. Aşa şi credeam. Face un semn spre

Hammie. Dar ai câteva slăbiciuni clasice de jucător surpriză. Prima, ridică un deget, ai viziune tip tunel. Hammie e o Hoață de talie mondială. E probabil mai rapidă şi mai agilă decât orice Hoț cu care te-ai confruntat. A trebuit să te ajut dând drumul din nou celorlalte energizante.

Îmi pun o mână în şold şi mă uit la Hammie.

— De unde ai ştiut mereu ce voi face?

Îşi atinge tâmpla cu mâna.

— Să nu mă laşi să te conving să jucăm şah, îmi spune, repetând avertismentul lui Asher de când am întâlnit-o.

— Hammie poate structura mişcări cu o duzină de paşi înainte, îmi explică Asher. Ca orice campion de şah. Poate să-şi dea seama mental de căi posibile, iar după limbajul corpului tău, poate identifica lucrul cel mai probabil pe care o să-l faci, toate acestea în timp ce se află în mişcare. Să nu-mi spui că nu te-am avertizat.

— Dar n-am ştiut c-o să te arunci asupra mea la final, recunoaşte Hammie. Ăsta-i amuzamentul când joci cu o surpriză, nu? Nu ştii niciodată ce fel de jucător e.

Cu doisprezece paşi înainte. Mi-a ghicit probabil mişcările din secunda în care am început, poate chiar de când am început să fug spre felinar. Oftez.

— Ei bine, ce alte slăbiciuni clasice mai am?

Asher ridică două degete.

— Nu mi-ai ascultat instrucțiunile.

— Am luat energizantul.

— Instrucțiunile tale au fost să îmi aduci *mie* energizantul, intervine Roshan. Căpitanului tău. Exercițiul nu s-a încheiat când ai ajuns prima la el. S-ar fi încheiat când mi-l dădeai mie. Nu e un joc solo,

Emika, şi nu îl poți juca de parcă doar tu vrei să câştigi.

Când spune asta, Hammie se îndreaptă spre Asher şi îi aruncă energizantul. El îl prinde fără să se uite.

— Bună treabă! spune Asher.

— Mersi, căpitane! rânjeşte ea.

Sunt bucuroasă că mă aflu în Warcross, fiindcă ceilalți nu-şi pot da seama că-mi ard obrajii de ruşine. Hackerii şi vânătorii de recompense nu sunt tocmai renumiți ca jucători de echipă. Nu prea mă descurc cu instrucțiunile. Dar îmi reprim gândurile şi încuviințez.

— Îmi pare rău, spun.

— Nu-i stres, iubito, îmi spune el. Hoții n-ar trebui să aibă pumnale – Luptătorii, da. Însă aşa se poate purta Tremaine într-un meci, şi tocmai ce l-ai respins cu succes. Nu cred c-am mai văzut pe cineva reacționând atât de repede la un atac neaşteptat. A fost într-adevăr un exercițiu strălucit pentru o jucătoare surpriză.

— Da. Hammie aprobă şi ea. Nu-i rău. Te bați serios, Emi. Doar că va trebui să depui mai mult efort ca să mă învingi. Face cu ochiul. Nu te stresa, însă, tot eşti mai bună decât era Roshan în vremurile lui de jucător surpriză.

Roshan îi aruncă o privire exasperată, care o face să râdă. Mă trezesc şi eu zâmbind.

— Următorii! strigă Asher. Roshan şi Ren. Haideți la mine!

Energizantele se resetează, iar de data asta Transformarea este într-o clădire. Privesc cum ceilalți se deplasează. Atenția mea e concentrată asupra lui Ren. Bara de progres din partea de jos a câmpului meu vizual s-a încheiat, iar programul meu rulează acum pentru ceilalți coechipieri, însă, ținând cont de puținele fişiere

criptate pe care am pus mâna, aş fi putut la fel de bine să nu-l folosesc deloc.

●●●●●

Soarele a început deja să apună când terminăm antrenamentul. În secunda în care mă îndrept spre camera mea şi închid uşa, adun toate informațiile descărcate despre jucători şi le afişez pe un perete. Apare o listă lungă de date: data naşterii, adresa de acasă, numărul de telefon, informații despre cărți de credit, calendar. Derulez, căutând.

Mai întâi apar informațiile despre Hammie. A cumpărat recent bilete de avion şi a rezervat hoteluri. Văd o parte din Amintirile stocate. În una din ele, râde împreună cu persoane care par a fi mama şi sora ei, încercând să pozeze în fața Marelui Canion. În alta, e la un turneu de şah şi priveşte țintă tabla. E şah-viteză, în care fiecare jucător are o fracțiune de secundă să facă o mişcare. Mă opresc, deşi nu vreau, uimită de felul în care îi zboară degetele peste tablă. Abia dacă-i pot urmări mişcările, darămite să-mi dau seama şi de ce le face. În şaizeci de secunde, dă şah-mat regelui adversarului. Publicul aplaudă, iar adversarul îi strânge mâna, înciudat.

În ultima Amintire, priveşte din spatele unei baricade la un bărbat în uniformă care merge spre un elicopter în aşteptare. Nimic neobişnuit. Multe persoane înregistrează Amintiri în care întâmpină sau însoțesc oameni dragi. Bărbatul se uită peste umăr la ea şi îi face semn cu mâna. Ea îi răspunde, înregistrând în direcția lui la multă vreme după ce elicopterul a plecat.

Comut la Asher. Nu e nimic incriminant sau interesant în niciuna dintre informațiile sale. Nu sunt decât nişte mesaje despre ore de sosire şi plecare ale zborurilor. Cea mai recentă Amintire a lui, pe lângă recrutare şi petrecere, este cu el, pe banda rezervată avioanelor private, aşteptând lângă un tânăr mai mare, cu ochelari de soare, pe care îl recunosc imediat. E fratele său, Daniel. Gărzi de corp îi însoțesc pe amândoi, însă Daniel duce bagajele cu numele lui Asher şi nu lasă pe nimeni să facă asta. Frații nu-şi spun un cuvânt. Când vine vremea ca Daniel să îi dea bagajele lui Asher unui însoțitor, Asher se îndreaptă spre scările avionului fără să-şi ia rămas-bun.

Încerc să mă debarasez de nota familiară de vinovăție care mă cuprinde de fiecare dată când caut prin datele personale ale cuiva. *E meseria ta,* îmi spun. Nu pot să mă simt prost. Totuşi, şterg Amintirile lui Hammie şi Asher, ca să nu le pot revedea.

Câteva dintre mesajele lui Roshan sunt către părinții lui, unul e către sora lui, iar unul este o confirmare de primire pentru un cadou. Nu are Amintiri înregistrate, dar, spre surpriza mea, factura îmi spune că acel cadou era de la Tremaine, cu un singur rând scris pe card: *Ai primit scrisoarea mea? T.* Caut în restul datelor, dar nu am niciun indiciu despre scrisoarea respectivă sau dacă Roshan a răspuns la darul lui Tremaine. Nimic foarte suspect, însă marchez datele oricum, pentru referință.

În sfârşit, ajung la puținul de informații strâns despre Ren. Cele mai multe sunt fără importanță: planuri de instalare a echipamentului pentru petrecerea de deschidere. Scrisori de la fani. Are o Amintire înregistrată la o petrecere de anul trecut, la care sărută

o fată în spatele scenei, în timp ce cineva de pe scenă îi anunță numele. Îmi dreg glasul şi îmi întorc privirea. Din fericire, Amintirea se mută către Ren, care se îndreaptă spre instrumentele sale din centrul scenei.

Tot ce se mai găseşte în fişierele lui este criptat, inclusiv câteva e-mailuri pe care am reuşit să le recuperez din cele şterse. Le cercetez pe fiecare. Însă, indiferent ce folosesc, tot arată ca un cub de păsărească pe ecran, mereu în spatele scutului.

Atunci ajung la ceva care mă face să mă opresc.

Este un e-mail şters, ascuns în spatele menajeriei de scuturi, plutind pe ecranul meu ca un cub blocat. Îl învârt în aer. Când fac asta, remarc un semn mic recurent la marginea fiecărei laturi a cubului.

— Ca să vezi, şoptesc, şi mă aşez mai bine. Orice sentiment de vinovăție dispare. Ce-avem aici?

Indicatorul este un punct roşu, abia vizibil, care face parte din criptarea mesajului. Şi, chiar lângă el, cu cele mai mici litere posibile, este inscripția *JSO*.

Aşadar, Ren *era* silueta de la Wardraft. Pe baza punctului roşu, mesajul i-a fost trimis din Lumea Întunecată.

Mă întind pe pat şi mă încrunt. Asta înseamnă nu doar că Ren a fost cel pe care-l urmăream în timpul recrutării, şi nu doar că a fost recent în Lumea Întunecată, ci şi că vorbeşte cu cei de acolo.

Şi nimeni nu coboară acolo decât dacă face lucruri ilegale.

14

Primo dată când am pus piciorul în Lumea

Întunecată, a fost în timpul primei mele vânători de recompense.

Aveam şaisprezece ani şi eram pe cont propriu. Şeful unei bande de stradă din New York pusese o recompensă de 2.500 de dolari pe unul dintre membrii lui, iar eu văzusem asta menționat pe un forum online.

Citisem despre alți tineri ca mine, care îşi încercau norocul în lumea competitivă a vânătorilor de recompense. Păreau să nu aibă abilități pe care să nu le am şi eu, şi părea o modalitate de a obține un venit confortabil, dacă te pricepeai. Cei mai buni vânători de recompense puteau ajunge la şase cifre într-un an.

Mai aveam un motiv. Tata datora 2.000 de dolari la pariuri. După ce murise, mi-am făcut promisiunea să nu lucrez pentru nimeni din lumea interlopă, însă, ca să o pot respecta, trebuia să mă eliberez de datorie. Altminteri, oamenii cărora tata le datora bani aveau să vină după mine în secunda în care împlineam optsprezece ani.

Aşa că m-am documentat cât mai bine despre cum să intru în Lumea Întunecată. Am crezut sincer că, dacă urmăresc câteva indicații online, voi reuşi cumva să intru în pas de dans în bârlogul acela de infractori, nevătămată.

Lumea Întunecată nu se bazează decât pe o singură regulă: anonimatul. Siguranța ta e pe măsura deghizării. Am învățat asta la modul dificil, după ce mi-am croit drum în interior, mi-am găsit ținta şi l-am urmărit în viața reală. Doar că, atunci, mi-am dat seama că îmi expusesem accidental o parte a identității când eram încă în Lumea Întunecată. În câteva clipe, informațiile mele personale – vârstă, istoric, locație – au fost

răspândite în toată rețeaua, iar echipamentul mi-a fost compromis.

Am primit banii şi am plătit datoria tatei. Dar, în următoarele câteva luni, mi-am distrus laptopul şi telefonul, nu am intrat online şi m-am ținut departe de văzul lumii. Chiar şi-aşa, primeam apeluri stranii în miezul nopții, scrisori ciudate în cutia poştală. Câte o amenințare lăsată pe prag. Până la urmă, m-am mutat.

N-am mai lucrat niciodată pentru o bandă. Au trecut luni înainte să îmi adun curajul să reintru online.

Lumea Întunecată: te poți pregăti cât doreşti pentru ea, însă singurul mod de a o înțelege e să pătrunzi în ea.

●●●●●

— Domnişoară Chen, spune Hideo, când se conectează apelul. Îmi pare bine să te aud.

Este dimineața următoare, înainte să înceapă din nou antrenamentul, iar imaginea virtuală a lui Hideo e în camera mea, aplecându-se peste birou, cu coatele sprijinite de tăblie. Singura şuviță argintie din părul lui prinde o parte din lumina filtrată prin ferestre. Lângă el, Kenn stă aproape de birou, cu mâinile în buzunare, într-un fel care-mi spune că le-am întrerupt conversația. Se uită la mine peste umăr. Două gărzi de corp sunt în alertă lângă ei.

— Ai o noutate atât de repede? întreabă Kenn, după care priveşte spre Hideo. Poate c-ai găsit într-adevăr vânătorul de recompense perfect.

Încerc să mă port profesionist, dar am picioarele goale şi port blugi negri tăiați.

— Probabil c-ai fost ocupat de la petrecere încoace, îi

spun lui Hideo. Ochii mei se opresc scurt asupra lui Kenn. Întrerup vreo afacere?

— Tu eşti afacerea, îmi răspunde Kenn. Tocmai vorbeam despre tine.

— Ah. Îmi dreg glasul. Lucruri bune, sper.

Kenn rânjeşte.

— Aşa aş zice. Se îndepărtează de biroul lui Hideo, fără să mai dea vreo explicație. Vă las să discutați, atunci. Distracție plăcută!

Hideo are un schimb de priviri cu Kenn.

— Reluăm imediat.

Kenn dispare. Hideo îl priveşte plecând, apoi face un semn scurt către uşă. Fără un cuvânt, cele două gărzi de corp îşi pleacă frunțile şi ies din încăpere, lăsându-l singur.

Când au plecat, se întoarce spre mine.

— Sper că viața ta a fost plăcută de când ai atras toată atenția în Wardraft.

— Am crezut că tu le-ai dat instrucțiuni Cavalerilor să mă aleagă prima.

— N-am spus nimănui să facă asta. Asher Wing a făcut-o pe cont propriu. Eşti un bun de lux.

Deci Hideo n-a avut niciun amestec în asta.

— Păi, spun eu, recrutarea a fost interesantă în mai multe feluri. Uite ce-am găsit.

Îi arăt captura de ecran de la Wardraft şi o las să plutească între noi. Se roteşte uşor, arătându-ne o privelişte completă a domului. Umbra de neconfundat a siluetei este ghemuită evident pe schelăria metalică. Deasupra capului apare [nul].

— În ziua recrutării, am văzut pe cineva spionând de pe tavanul Tokyo Dome.

Hideo devine foarte atent. Studiază captura de ecran, mijind ochii asupra siluetei întunecate de pe labirintul de bârne.

— De unde ştii că e un el?

— Ştiu şi cine este. Ren.

Privirea lui Hideo țâşneşte de la captură la mine.

— Renoir Thomas?

— DJ Ren. Un indicator din codul capturii m-a condus la el. De atunci, am conectat toți jucătorii oficiali la profilul meu de Warcross. Îi arăt conturile tuturor. S-ar putea să trebuiască să le verific Amintirile, ca să văd cine mai e implicat.

Privirea lui Hideo se opreşte asupra hărții digitale pe care am creat-o, care arată unde se află fiecare dintre jucătorii actuali de Warcross. Majoritatea sunt în dormitoare. Un grup dintre cei din Andromeda sunt în oraş, iar Asher tocmai ce a plecat din clădirea Cavalerilor. Ren încă se află în camera lui.

— Eşti mai periculoasă decât credeam, meditează Hideo, admirându-mi opera.

— Promit să mă port frumos cu tine, îi zâmbesc.

De data asta, reuşesc să îi smulg un hohot de râs.

— Ar trebui să fiu şi mai îngrijorat? mă întreabă.

Las întrebarea fără răspuns şi îi arăt e-mailul lui Ren.

— Am rulat un programel pentru informațiile lui Ren, spun, lăsând e-mailul să plutească între noi ca un cub de date întunecat, criptat. Am găsit ăsta ieri, şi nu pot să-l deblochez.

Hideo studiază o singură dată fişierul. La fel ca mine, ochii îi fug imediat spre indicatorul roşu de la marginea cubului.

— A fost trimis din Lumea Întunecată, spune.

— Şi apărat de un scut pe care nu-l recunosc.

Hideo îşi îndepărtează uşor mâinile, apoi roteşte cubul o dată.

— Eu da, mormăie el.

Îşi îndepărtează iar mâinile. Cubul se măreşte, iar când o face, trage o parte a lui ca să îi pot vedea suprafața în detaliu, îmi mijesc ochii. Suprafața e acoperită cu o serie elaborată, răsucită, de modele care se repetă la nesfârşit.

— Se numeşte scut fractal, îmi explică el. O variație nouă de scut în straturi pe care am văzut-o recent, doar că straturile scutului fractal creează bucle infinite, multiplicându-se de fiecare dată când treci printr-un strat superior. Cu cât încerci mai mult să îl spargi, cu atât mai sigur devine. Programele tale vor rula continuu, fără să ajungă nicăieri.

Nu e de mirare că nu am reuşit să pătrund.

— N-am mai văzut aşa ceva.

— Nici nu mă aşteptam. E o mutație a unei securizări pe care am dezvoltat-o în cadrul Henka Games.

Mă aplec în față, cu privirea fugind peste suprafața cubului.

— Îl poți sparge?

Hideo îşi pune mâinile pe cele două suprafețe ale cubului. Când le ia, o copie a părții de sus a scutului fractal pluteşte deasupra lui.

— Un scut infinit are nevoie de o cheie infinită, îmi explică el. Ceva care să se multiplice cu aceeaşi viteză şi în acelaşi fel ca şi scutul însuşi.

— Orice lacăt are o cheie, spun eu.

Hideo se uită în ochii mei şi zâmbeşte.

Tastează câteva comenzi invizibile pentru mine, apoi le trece printr-un program Henka Games. În mâna lui se formează o cheie, înnegrită şi mereu în schimbare, cu propria suprafață învelită în aceleaşi modele infinite. Privesc când o ia şi o apasă de una dintre laturile cubului.

Suprafața cubului se opreşte brusc. Fractalii care se repetă la infinit şi îl acoperă dispar. Apoi, într-o secundă, cubul dispare şi el, şi e înlocuit de un mesaj.

Spune un singur lucru.

1300BP

Privirea mea trece la el simultan cu a lui Hideo.

— Bârlogul Piraților, spunem la unison.

Pentru o persoană normală, 1300BP n-ar avea nicio noimă. Pentru mine, e o întâlnire. 1300 înseamnă ora 1 după-amiaza, scris conform ceasului cu 24 de ore, iar BP vine de la „Bârlogul Piraților", o prescurtare pe care o cunosc prea bine. Este un loc de adunare notoriu în Lumea Întunecată.

Întâlnirea este marcată pentru 20 martie.

— Păi, spun eu. Cred că ştiu unde merg săptămâna asta.

Hideo se gândeşte o clipă la mesaj, înainte să mă privească întrebător.

— Vrei să mergi singură?

— *Tu* n-ai decât să spargi scuturile fractale. Mă sprijin de capătul patului şi îmi încrucişez brațele. E treaba *mea* să mă ocup de infractori, domnule Tanaka.

La asta, zâmbeşte puțin.

— Hideo, te rog.

Îmi înclin capul spre el.

— Tu insişti să îmi spui „domnişoară Chen” în public. Dinte pentru dinte.

Ridică o sprânceană.

— Încerc să nu ofer revistelor de scandal mai mult material de bârfă decât este nevoie. Sunt deosebit de agresive în perioada asta a anului.

— Serios? Şi care ar fi bârfa? Că ne tutuim? Scandalos! Oricum, se pare că revistele de scandal inventează deja bârfe despre mine.

— Ai prefera să-ți spun Emika?

— Da, răspund.

— Bine, încuviințează el. Emika să fie.

Emika. Să îl aud spunându-mi pe nume îmi trimite un fior plăcut de-a lungul spinării.

— Te țin la curent, decid să îi spun, mişcându-mă să marchez finalul apelului. Ar trebui să fie lămuritor.

— Aşteaptă. Înainte să pleci…

— Da?

— Spune-mi de ce ai fost arestată acum câțiva ani.

A făcut cercetări în dosarul meu. Îmi dreg glasul, dintr-odată furioasă că a menționat asta. N-am mai vorbit despre arestarea mea de ani buni.

— E o poveste veche, mormăi eu, începând să îi povestesc, pe scurt, despre Annie şi despre cum am intrat în directorul şcolii.

Hideo clatină din cap, oprindu-mă.

— Ştiu deja ce-ai făcut. Spune-mi de unde a ştiut poliția că ai fost *tu.*

Ezit.

— Eşti mult prea pricepută pentru ei, continuă

Hideo. Mă studiază intens, cu expresia la fel ca atunci când m-a testat, la prima noastră întâlnire. Nu te-au prins, aşa-i?

— Am mărturisit.

Îl privesc în ochi. Hideo rămâne tăcut.

— Au crezut c-a fost Annie, continui eu.

Amintirea sirenelor, a mea intrând în biroul directorului, unde se adunaseră polițiştii, a lui Annie cu cătuşele puse, a feței sale pline de lacrimi, privindu-mă şocată, toate revin acum.

— Voiau s-o aresteze, aşa că m-am predat.

— Te-ai predat. E o urmă de fascinație în vocea lui. Şi ai ştiut ce sacrificai făcând asta?

— N-am avut timp să mă gândesc. Mi s-a părut a fi lucrul corect de făcut.

Hideo tace. Atenția lui e concentrată integral asupra mea.

— Cavalerismul încă nu a murit, spune el.

Nu prea ştiu cum să răspund. Tot ce pot face e să mă uit şi eu la el, simțind că încă un zid din jurul lui cade, văzând cum i se schimbă strălucirea din ochi. Indiferent ce a crezut despre ce am spus, l-a făcut să lase garda jos.

Apoi, clipa ia sfârşit. Se îndreaptă în scaun şi întrerupe contactul vizual.

— Pe data viitoare, Emika! spune.

Îmi murmur propriul „la revedere” şi închei apelul. Şinele său virtual dispare din camera mea, lăsându-mă iar singură. Încet, expir şi îmi las umerii să cadă. Hideo nu a pomenit nimic despre ceilalți vânători de recompense, ceea ce înseamnă că probabil sunt înaintea lor. Bun.

Îmi ia o clipă să-mi dau seama că am uitat să închid programelul de decriptare în timp ce discutam cu Hideo. Asta înseamnă că am intrat şi în informațiile *lui* personale. Hideo are propriile scuturi de protecție, însă, chiar şi aşa, am reuşit să smulg un fişier neprotejat din contul său, unul creat ceva mai devreme. Acum se află în descărcările mele, clipind la mine. Mă uit la el suficient ca să se deschidă, crezând că vreau să văd.

Camera mea dispare. Mă trezesc stând într-un fel de sală de fitness, echipată cu saci de box imenşi, standuri cu greutăți, covoraşe şi oglinzi lungi. Este unul dintre fişierele cu Amintiri ale lui Hideo. *N-ar trebui să mă uit la el.* Dau să ies, însă Amintirea porneşte înainte s-o fac.

Hideo loveşte un sac într-un ritm furios, fiecare impact făcând ecranul meu să se clatine. Kickbox? Mă învârt prin lumea Amintirii şi mă opresc când văd reflexia din oglinzi.

E fără cămaşă, iar pieptul şi spatele îi lucesc de sudoare. Muşchii îi sunt foarte încordați. Părul lui umed tresare cu fiecare lovitură. Mâinile îi sunt învelite în bandaje albe, iar pe măsură ce îşi continuă asaltul feroce asupra sacului, văd urme de sânge pătându-le deasupra încheieturilor. Cicatricele pe care le remarc mereu. *Cât de tare o fi lovit sacul ăla?* Dar ce mă şochează e expresia lui. Ochii îi sunt întunecați, furibunzi, iar privirea lui poartă atâta mânie concentrată, încât mă retrag fizic.

Îmi amintesc intensitatea pe care i-am văzut-o pe față în timpul primei noastre întâlniri, când vorbea despre cea mai nouă creație a sa, despre pasiunile sale. Pot vedea acum o lumină similară în ochii lui, în felul în care loveşte, dar e o intensitate mai întunecată. Una de

furie mocnită.

Gărzile de corp ale lui Hideo aşteaptă răbdătoare în capetele încăperii, şi chiar lângă el e cineva care probabil e antrenorul, acoperit din cap până-n picioare în echipament cu apărători.

— Destul, spune acesta, iar, ca răspuns, Hideo se întoarce spre el.

Dacă nu aş şti mai bine, aş spune că privirea pe care antrenorul mi-o aruncă mie, adică lui *Hideo,* este suspicioasă, chiar uşor temătoare.

Antrenorul începe să se rotească, iar Hideo face la fel. Mişcările sale sunt fluide şi precise, letale. Părul îi cade pe față, ascunzându-i momentan ochii. Antrenorul răsuceşte un băț lung de lemn, îl târăşte pe pământ şi apoi îl ridică. Se aruncă asupra lui Hideo, balansând bățul cu o viteză amețitoare. Câmpul vizual mi se înceţoşează. Hideo se fereşte uşor de lovitură. Face un pas în lateral, apoi încă unul, şi la al patrulea pas se aruncă spre antrenor. Ridică un braț, cu pumnul strâns, iar bățul îl loveşte. Se rupe cu un sunet ascuțit de brațul său. Hideo se aruncă înainte. Pumnul său loveşte brațul antrenorului atât de puternic, încât, în ciuda apărătorii, acesta icneşte. Hideo nu se lasă. Plouă cu lovituri asupra apărătorilor de brațe, într-o mişcare confuză, iar ultima lovitură e atât de puternică, încât antrenorul cade pe spate.

Hideo rămâne acolo pentru o clipă, respirând cu dificultate, cu o expresie încrâncenată. De parcă ar fi văzut pe altcineva zăcând acolo. Apoi furia din ochii lui dispare, şi pentru moment pare din nou el însuşi. Îi oferă antrenorului mâna şi îl ajută să se ridice. Sesiunea se încheie.

Privesc, într-o tăcere uimită, cum Hideo îşi ia la revedere de la antrenor, apoi iese pe uşile duble ale camerei, flancat de gărzi de corp, cu mâinile încă bandajate, sângerând. Apoi, Amintirea se încheie, iar eu mă trezesc în propria cameră, înapoi într-un peisaj liniştit. Expir, în sfârşit, dându-mi seama că îmi țineam respirația.

Deci de aici i se trag încheieturile învinețite. De ce s-o fi antrenând ca posedat? De ce loveşte de parcă ar vrea să ucidă? Mă cutremur la amintirea expresiei sale, a ochilor acelora cumpliți, întunecați, fără nicio urmă a versiunii politicoase, carismatice şi jucăuşe a sa, pe care credeam că o cunosc. Clatin din cap. Ar fi mai bine să nu pomenesc nimic despre asta nimănui. Pe lângă gărzile sale de corp, cu siguranță Hideo nu a dorit să mai vadă cineva asta.

Lumina în schimbare din dormitorul meu începe să se reflecte din piscina de pe balcon, iar strălucirea mă trezeşte la realitate. Sunt aici cu treabă, şi nu ca să spionez sesiunile de antrenament private ale lui Hideo.

Ies din contul meu şi îmi amintesc să mă concentrez asupra lui Ren. Şi totuşi, undeva în minte, conversația mea cu Hideo se reia la infinit. Şi când plec în sfârşit să mă alătur coechipierilor mei la antrenament, amintirea ochilor săi întunecați e cea care rămâne, misterul din spatele încheieturilor sale însângerate şi al privirii furioase.

15

Trec trei zile de activitate intensă. Cavalerii Phoenix încearcă orice combinație posibilă. Lucrez cu Hammie,

apoi cu Ren, cu Asher şi cu Roshan. Lucrez cu doi dintre ei. Concurez cu ei. Împrejurimile se modifică de la junglă la oraş la stânci ameţitoare. Exersăm în niveluri de la campionatele anterioare şi în tot ce mai există pe lângă ele.

Asher ne antrenează cu o intensitate nemaivăzută. Mă străduiesc să ţin pasul. Fiecare nouă lume în care joc este o lume în care toată lumea a mai jucat, fiecare manevră nouă, familiară tuturor. Chiar când cred că încep să mă prind de ceva, Asher înjumătăţeşte timpul necesar pentru ca noi să reuşim anumite misiuni sau să efectuăm anumite mişcări. Chiar când încep să mă obişnuiesc într-o lume, Asher ne mută în următoarea.

Îmi închei zilele extenuată, zăcând pe canapele alături de coechipieri, cu mintea plină de informaţii noi, fiindcă Asher recapitulează cu noi ce va urma a doua zi. Visele îmi sunt pline de exerciţii.

Chiar dacă Hideo s-a asigurat că voi fi aleasă într-o echipă, nu îi poate ajuta pe Cavalerii Phoenix să câştige. Dacă pierdem, coechipierii mei se vor separa, şi îmi va fi mult mai greu să-l urmăresc pe Ren. Hideo se bazează pe mine să-mi îndeplinesc partea de înţelegere. Dacă nu, s-ar putea să sfârşesc renunţând la recompensă în favoarea unui alt vânător, care *poate* rămâne în campionat.

— E ceva nou pentru tine, încearcă să mă consoleze Roshan într-o seară, când suntem cu toţii trântiţi pe canapele. Wikki se plimbă printre noi, dându-ne farfurii cu cina fierbinte. *Ar trebui* să-ţi ia o vreme să te obişnuieşti cu toate astea.

De cealaltă parte a mea, Hammie înfige furculiţa în mâncare.

— Într-una din zile, Roshan, inima ta însângerată va sângera peste noi toți. Ochii ei trec la mine, înainte să ducă la gură furculița încărcată. Nu ne putem permite să fie sensibilă.

— N-ar fi trebuit să fie la recrutare, intervine Ren.

— Uşurel, surprizo! se încruntă Hammie la el.

— Ziceam doar. Ren îşi ridică furculița şi cuțitul într-un gest de apărare. N-am fost DJ la evenimente internaționale de la prima încercare. Nu e sănătos. Se uită la mine. N-o băgați în situații pentru care nu e pregătită. S-ar putea s-o ucideți.

Mă uit în altă parte, însă cuvintele lui îmi alertează al şaselea simț. *Mă bănuieşte? Mă urmăreşte?*

Roshan încuviințează, fără tragere de inimă.

— Nu ne putem permite să clacheze. *Se poate* întâmpla. Dar tu ştii asta deja, Hams.

— Asta doar fiindcă anul acela am fost Titan, iar Oliver era un căpitan de toată jalea pe lângă Ash.

— Apreciez complimentul, spune Asher, vârându-şi un cartof în gură. Se uită la mine. Ți-ai ratat comenzile la antrenament, Emi.

— N-a dormit o noapte întreagă toată săptămâna, intervine Roshan. Se vede pe ea.

— Sunt OK, mormăi eu, încercând să-mi frec cearcănele până dispar.

Trebuie să scap. Dacă coechipierii mei încep să pună prea multe întrebări, îşi vor da seama că nu doar exercițiile noastre mă fac să am nopți albe.

Asher îşi drege glasul de unde e aşezat, iar ceilalți se potolesc.

— Fără antrenament mâine. Dormiți până târziu, luați un mic dejun copios. Începem în ziua următoare.

Îi dau lui Roshan un cot în semn de mulțumire, în timp ce Hammie îi aruncă lui Asher o privire nefericită. Îmi amintesc de felul în care juca şah-viteză în Amintire, fără să stea în loc.

— Ştii cine nu îşi ia mâine liber? întreabă ea. Brigada Demonilor.

— Ştii ce nu îmi e de niciun folos? O Arhitectă epuizată mental. Emika a făcut greşeli toată ziua. Asher arată spre Ren, care mănâncă în linişte lângă el. Mâine, Ren are oricum un apel cu studioul de înregistrări. Ne va prinde bine o zi liberă tuturor.

Îl privesc în tăcere pe Ren, în timp ce ne îndreptăm spre camerele noastre după cină. L-am analizat în fiecare zi, căutând un semn în plus, orice indiciu. În fiecare seară, trec prin datele lui cu noua cheie pe care mi-a dat-o Hideo. Nimic. Se îndreaptă mâine spre Lumea Întunecată, iar eu încă nu ştiu de ce. Şi, din câte ştiu, şi el mă urmăreşte.

— Em! mă strigă Hammie, înainte să intru pe uşă. Mă întorc şi o văd venind în grabă spre mine, cu un pachet la subraț. Mi-l întinde. Poartă asta în jurul capului când dormi. Pentru mine funcționează foarte repede.

Strâng materialul moale.

— Mersi! zic.

Ea ridică din umeri.

— Nu vreau să te forțez. Îşi bagă mâinile în buzunare. Poți să-mi spui, să ştii, dacă ai probleme. Ne putem antrena împreună.

Văd cum mintea ei calculată îmi sortează cuvintele, fără să creadă scuzele, încercând să anticipeze următoarea mea reacție. Simte că mă supără ceva.

— Ştiu, răspund eu, zâmbind. Poate mâine.

— Rămâne stabilit.

Îmi zâmbeşte înapoi, iar eu mă simt vinovată. N-am făcut niciodată parte dintr-un grup ca ăsta, un grup unit de prieteni, care fac totul împreună. Am putea să ne apropiem, dacă i-aş permite.

În loc de asta, îi urez noapte bună. Ea face la fel, dar îi văd îndoiala din priviri când se întoarce şi se îndreaptă spre camera ei. O privesc plecând, înainte să închid uşa după mine.

În noaptea asta, când înot în piscina din balcon ca să încerc să-mi limpezesc mintea, primesc un mesaj de la Hideo.

Eşti frustrată.

Mă opresc din lungimi, clipesc ca să-mi scot apa caldă din ochi şi apăs pe mesajul plutitor de la Hideo, înainte să mă gândesc.

Solicitarea mea de conversaţie se trimite şi, o clipă mai târziu, Hideo o acceptă, apărând la marginea piscinei ca imagine virtuală. E într-o cameră slab luminată şi îşi desface nodul de la cravată. Fără ea, arată mai degrabă de vârsta lui, imposibil de tânăr şi mult mai puţin autoritar. Spre iritarea mea, inima îmi tresaltă puternic când îl văd. În seara asta, încheieturile lui nu par învineţite. Cred că nu a mai boxat în ultimele zile.

Îmi ridic braţele din apă şi le încrucişez pe marginea piscinei. Picăturile mici de apă de pe pielea mea tatuată prind lumina lunii.

— Cum ți-ai dat seama? îi răspund.

— N-am mai auzit nimic de la tine de câteva zile.

Nu am dispoziția necesară să împărtăşesc cu el

nesiguranța mea în privința antrenamentelor.

— Şi dacă aş spune că adun informații pentru data viitoare când îți raportez ceva? i-o întorc eu. Nici măcar n-am apucat să pătrund în Lumea Întunecată.

Hideo se întoarce pentru o clipă, fiindcă îşi pune deoparte butonii.

— Şi de aceea n-am avut nicio veste de la tine? mă întreabă el peste umăr.

— Ăsta e un fel de a-mi spune c-ar trebui să fac progrese mai rapid?

Mă priveşte iar, cu expresia parțial ascunsă de umbre.

— E felul meu de a întreba dacă te pot ajuta.

— Credeam că *eu* sunt cea care te ajută.

Se opreşte iar, însă, în lumina slabă, capul i se întoarce încet către mine, dezvăluind o urmă de zâmbet pe buzele lui. Pentru o clipă, ochii lui se afundă într-ai mei. Sunt bucuroasă că e întuneric şi nu mi se văd obrajii roşii.

— Ştiu că eşti epuizată, spune el într-un târziu.

Mă uit în altă parte şi îmi îndepărtez nişte picături de apă de pe braț.

— N-am nevoie de milă.

— Nici nu ți-o ofer. Nu te-aş fi trimis acolo dacă ştiam că nu faci față.

Întotdeauna aceeaşi atitudine omniscientă.

— Dacă vrei să mă ajuți, îi spun, cufundându-mă înapoi în apă, ai putea să-mi oferi susținere morală.

— Susținere morală. Se întoarce spre mine, iar zâmbetul îi devine jucăuş. Şi ce fel de susținere morală ți-ai dori?

— Nu ştiu. Nişte cuvinte de încurajare?

Hideo ridică o sprânceană, amuzat.

— Foarte bine. Face un pas mai aproape. Voiam să văd ce faci, fiindcă mi-era dor să te aud, spune. Ajută?

Rămân cu gura căscată, iar bravada mea de moment dispare. Înainte să pot răspunde, îmi urează noapte bună şi deconectează conversația. Imaginea lui dispare, înlocuită de aer, însă nu înainte de a-i vedea încă o dată chipul, cu ochii ațintiți asupra mea.

●●●●●

În seara aceea, visez că Hideo şi cu mine suntem înapoi în Sound Museum Vision, doar că nu ne aflăm în centrul ringului de dans. În schimb, suntem sus, înghesuiți într-un colț întunecat al balconului, iar el mă împinge în perete, sărutându-mă aprins.

Mă trezesc brusc, roşie la față şi iritată la culme.

Cuvintele lui îmi răsună în gând chiar şi atunci când soseşte ziua ca Ren să pătrundă în Lumea Întunecată. În timp ce ceilalți se strâng pentru prânz, eu încui uşa camerei şi mă autentific în Warcross.

În loc să mă îndrept spre jocul obişnuit, deschid o tastatură plutitoare şi tastez o serie de comenzi suplimentare, cu degetele bătând în podea. Camera clipeşte şi se întunecă brusc, lăsându-mă suspendată în întuneric.

Îmi țin respirația. Vizitez destul de des Lumea Întunecată, însă, indiferent de câte ori ajung acolo, nu mă voi obişnui niciodată cu întunericul sufocant care-mi învăluie ochii înainte să pot intra.

În sfârşit, pe ecranul meu apar linii roşii orizontale,

care, când măresc imaginea, se transformă în cod. Acesta îmi umple câmpul vizual, pagină după pagină, până când, în sfârşit, ajunge la capăt şi îmi afişează un cursor care clipeşte. Mai tastez câteva comenzi şi o nouă stivă de cod îmi umple ecranul.

Apoi, deodată, codul roşu întunecat dispare, iar eu stau în mijlocul străzilor murdare ale unui oraş, cu numele meu obişnuit [nul] deasupra capului. Alte siluete întunecate se grăbesc să treacă, dar niciuna nu-mi dă vreo atenție. Eu stau sub un şir de semne infinite şi strălucitoare de neon, aşezate de-a lungul clădirilor. Mă luminează în culori diverse.

Zâmbesc. Am trecut de scuturile care protejează nivelul superficial al Warcross şi am plonjat în lumea cenuşie, criptată şi anonimă, o lume a realității virtuale care a luat ființă chiar sub platforma Warcross. Este o a doua casă, acest loc unde toată lumea vorbeşte limba *mea* şi unde cei care sunt poate neputincioşi în viața reală pot fi incredibil de puternici.

Majoritatea celor care frecventează Lumea Întunecată nici măcar nu se obosesc să-i pună un nume. Dacă eşti aici, eşti în „lumea de jos", şi oricine ştie ce face n-ar trebui să creadă că vorbeşti despre Australia10. Lumea prin care mă plimb acum nu are sens logic, cel puțin nu în felul clasic. Clădiri înguste, deteriorate, se află chiar în mijlocul străzii, în timp ce unele uşi care duc în interiorul lor atârnă cu susul în jos, parcă imposibil de intrat. Strada principală se intersectează cu alte străzi în plin aer, care duc de la

---

10 Australia este numită „lumea de jos" *(down under,* în lb. engl. în orig.), în mod familiar.

pervaz la pervaz, conectând imposibilul. Ca o pictură gigantică de Escher. Când mă uit la cer, o serie de trenuri întunecate circulă în paralel, dispărând înspre ambele orizonturi. Arată ciudat, întinse, parcă distorsionate de o oglindă de circ. În apropiere picură apa, curgând în canale şi adunându-se în gropi.

Mă uit la semnele de neon. Dacă le priveşti de aproape, vei remarca faptul că nu sunt deloc semne, ci liste de nume evidențiate în neon. Dacă eşti suficient de prost să vizitezi Lumea Întunecată fără să ştii cum să-ți protejezi identitatea, atunci, fără să-ți dai seama, îți vei vedea propriul nume şi informațiile personale – codul numeric personal, adresa de acasă, numerele de telefon private – pe aceste semne. Numele sunt doar o listă a tuturor utilizatorilor care s-au aventurat aici nepregătiți, transmise către restul Lumii întunecate şi lăsate la mila celor care circulă pe străzi.

Aici s-au aflat şi datele *mele,* prima dată când am coborât în această lume.

Trec pe lângă un indicator pentru strada principală. *Drumul mătăsii.* Sub liste există rânduri de magazine cu propriile firme cu neon. Unele vând bunuri ilegale; majoritatea, droguri. Altele au un felinar mic, roşu, atârnat afară. Acestea oferă servicii de sex virtual. Iar altele au un simbol video deasupra uşilor, semnalând că este vorba despre voyeurism virtual. Mă uit în altă parte şi mă grăbesc. Oi fi eu ascunsă de un costum negru şi o față aleatorie, însă doar fiindcă frecventez această lume nu înseamnă şi că mă simt confortabil în ea.

Acum deschid o căutare, tastez Bârlogul Piraților şi apare rezultatul. Lumea se înceţoşează şi, o clipă mai târziu, stau într-o parte a străzii unde clădirile dau spre

un chei. O navă de pirați este ancorată la țărm, luminată de şiruri de felinare care se clatină la intervale către vârful catargelor, luminile reflectându-se în apă într-o fâşie de strălucire.

Bârlogul Piraților este unul dintre cele mai populare localuri din zonă. Prova navei este ornată cu o sculptură în lemn, sub forma unui simbol de drepturi de autor inversat. *Informațiile doresc să fie libere,* recit eu sloganul Bârlogului. Un steag stacojiu atârnă deasupra scândurii care duce la puntea principală, unde acum se plimbă un şir de avataruri anonime.

Astăzi, steagul face reclamă la pariurile pe un joc de Warcross care are loc în interior. Sunt jocuri cu reguli alandala, conduse de gangsteri, jocurile la care îi găsesc şi îi prind pe pariorii care au probleme cu legea. *Jocurile Darkcross,* aşa sunt numite ironic de toată lumea. Îmi pot numai imagina cât de mulți pariori îndatorați vor ieşi de la acesta.

Cred că Ren a venit pentru asta, îmi spun şi urc scândura.

Din boxele de la bord se aude o piesă electronică, piratată de pe un album nelansat al lui Frankie Dena. Un cilindru de sticlă pluteşte în centrul punții, iar deasupra lui, o listă de nume şi de numere se actualizează şi se modifică în mod constant. Numele de pe listă sunt faimoase – prim-miniştri, preşedinți, staruri pop – şi lângă fiecare se află numărul de note oferite. Este loteria asasinatelor. Lumea pune bani pentru persoana pe care ar dori s-o vadă moartă. De câte ori potul se ridică la o sumă suficientă, un asasin din Lumea Întunecată va fi motivat să ucidă persoana şi să câştige potul.

Se întâmplă foarte rar, fireşte. Dar Bârlogul Piraților a existat, sub o formă sau alta, de când a apărut internetul, iar în fiecare deceniu a fost un asasinat care a reuşit. De fapt, Ronald Tiller, un diplomat detestat la nivel general, achitat de o acuzație de viol, a murit în urmă cu câțiva ani într-un accident de maşină misterios. Îi văzusem numele în capul listei cu o săptămână înainte să se întâmple.

Privesc spre un balcon care dă spre cilindrul cu nume. Acolo sunt câteva avataruri care observă totul. Unul dintre ele se apleacă în față, cu coatele pe genunchi, observând lista în tăcere. Potențiali asasini, aşteptând suma potrivită. Mă cutremur şi privesc în altă parte.

Pe alți pereți sunt liste de statistici despre fiecare echipă oficială de Warcross. Datele cu privire la Cavalerii Phoenix şi Brigada Demonilor umplu un perete întreg. Dedesubt se află o listă derulantă a şanselor la pariuri împotriva celor două echipe. Brigada are o majoritate copleşitoare în favoarea sa.

Grupuri de avataruri fără nume se adună ici şi colo, adâncite în propriile conversații. Multe dintre ele au un aspect amenințător, monstruos chiar, cu brațe umflate şi gheare lungi, cu hăuri întunecate în loc de ochi. Unii dintre cei care populează Lumea Întunecată chiar sunt în ton cu împrejurimile.

Îl caut pe Ren.

Poate fi oricare dintre aceste avataruri, deghizat exact cum sunt şi eu.

Verific ora. *E aproape timpul*. Îmi ițesc capul, scrutând mulțimea în timp ce tastez comenzi, căutând vreun semn al semnăturii lui Ren. Nimic.

Apoi…

Punctul auriu reapare pe harta mea. Când îmi croiesc drum prin mulțime, văd deodată o alertă care-mi spune că Ren se află în încăpere. Când îi verific datele, văd indicatorul *JSO* apărând în informațiile sale. Inima îmi bate mai repede. E silueta pe care am văzut-o în arenă. *Pentru ce – sau pentru cine – e aici?*

Privesc în jur, iar mulțimea tace deodată, în expectativă.

Brusc, lista de asasinate de pe cilindrul de sticlă dispare temporar. Este înlocuită de:

REGII DE OBSIDIAN vs. RECHINII ALBI

Lumea Întunecată are propriul ei grup de echipe faimoase, doar că aceşti jucători rămân anonimi şi joacă foarte, dar foarte murdar. Echipele obişnuite de Warcross sunt sponsorizate de patroni bogați. Cele de aici sunt deținute de gangsteri. Când câştigi, câştigi bani pentru banda care te deține. Când pierzi, publicul pune pariuri că vei apărea pe lista asasinatelor. Dacă pierzi de suficiente ori, te poți trezi în capul listei. Apoi, chiar propriul tău sponsor poate fi cel care te asasinează.

Toată lumea care priveşte acum cilindrul poate vedea un buton de *Alăturare* plutind în centrul câmpului lor vizual. Un câmp apare şi mă întreabă câte note doresc să pariez. Eu privesc prin încăpere, la numerele care se află deasupra celorlalți pariori: 1.000 N, 5.000 N, 10.000 N. Văd chiar şi câțiva care au pus pariuri de peste 100.000 N.

Pariez 100 N. Nu e nevoie să ies în evidență.

Lumea din jurul nostru se schimbă şi, brusc, nu ne

mai aflăm pe puntea Bârlogului, ci în vârful unui zgârie-nori, iluminat de un cer sângeriu. Jucători îmbrăcați în alb-neon apar strălucind; la fel şi energizante. Viziunea Bârlogului se micşorează într-un ecran mai mic, în colțul câmpului meu vizual, şi va apărea în centru de fiecare dată când privesc spre el. Acum îl folosesc, căutând punctul lui Ren.

Se află acolo, la doar câțiva metri de mine. Deasupra capului său este un număr de note, scris cu verde: 100. Ridic o sprânceană. Nici el nu e mare parior. Ciudat. De obicei, când urmăresc pe cineva aici, pariorul tinde să arunce cu cifre impresionante.

Dar Ren îşi riscă reputația de jucător profesionist doar ca să parieze câteva note aici, într-un joc ilegal. Nu are sens. Nu e aici pentru joc. Zăboveşte, probabil păstrându-şi anonimatul în timp ce aşteaptă. Pun pariu că trebuie să se întâlnească aici cu cineva.

Crainicul apare, îi prezintă pe cei zece jucători, apoi anunță începerea meciului. Spre deosebire de meciurile obişnuite, acesta are două numere afişate în partea de jos. Fiecare reprezintă totalul de note pariate pentru fiecare echipă. Aud zgomotul mulțimii când jucătorii se pun în mişcare. Doi jucători adverşi se aruncă unul spre celălalt, şi ambii îşi avântă brațele în atac. Unul dintre ei însă dispare brusc. Apare din nou în spatele celuilalt, şi înainte ca al doilea să poată reacționa, primul îl împinge de pe acoperişul unei clădiri. Mulțimea aclamă. Eu rămân tăcută, privind. Într-un joc real, o mişcare ca aceea ar fi fost pedepsită imediat. Aici, însă, fără vreun angajat oficial Henka Games prezent, se poate întâmpla orice.

Jocul continuă, iar notele pariate pe fiecare echipă

se modifică în direct. Regii de Obsidian, care au început cu mai multe pariuri decât Rechinii Albi, sunt acum în urmă. Când Arhitectul lor este doborât de un energizant Țurțur (paralizie temporară), Rechinii urcă şi mai sus.

Oftez. Nu s-a întâmplat nimic neobişnuit, decât că Ren a pariat foarte puțin. Dacă îmi irosesc timpul aici, iar Ren e doar o farsă uriaşă?

Atunci remarc un nou parior care intră în Bârlogul Piraților.

L-aş fi ratat dacă nu era programelul meu. Majoritatea oamenilor din jur nu par să îi remarce prezența, cu câteva excepții. Cum ar fi Ren, care se întoarce să-l privească.

În mijlocul acestor avataruri gigantice, nou-venitul este aproape de neobservat, o umbră subțire. Fața lui e ascunsă complet în spatele unui coif întunecat, opac, şi poartă un set potrivit de armură neagră. Muşchii săi subțiri i se încordează când se mişcă, evidențiați de luminile de neon ale Bârlogului. Şi chiar dacă nu am nicio informație despre el, nimic care să-mi spună cine ar putea fi, un fior îmi traversează întreg corpul, un al şaselea simț al certitudinii. Acesta este cel pe care l-a aşteptat Ren, cu cine urma să se întâlnească.

E Zero.

16

Nu ştii cu siguranță, îmi spun. *Poate fi oricine.* Dar tot ce-l priveşte – simțul conducerii, o încredere care trădează cât de frecvent vine aici, faptul că nu există nimic, dar *nimic,* pe care să-l pot citi despre el, îmi face inima să bată mai repede.

N-ar trebui să fiu atât de surprinsă că-l văd aici. Totuşi, să mă lovesc de Zero mă face să uit de mine pentru o clipă. Abia reuşesc să reacționez suficient de repede ca să mă dau din calea lui, în timp ce-şi croieşte drum prin mulțime.

Brusc, Zero se opreşte. Capul i se întoarce în direcția mea, însă, mai precis, mă *vede.*

N-ar trebui să pot să-l văd şi eu, îmi dau seama. De aceea nimeni din mulțime nu pare să-l remarce. De fapt, probabil că e invizibil pentru toată lumea, mai puțin pentru cei care ştiau că vine, cei despre care ştie că îl susțin. Zero a remarcat că încerc să mă dau din calea lui, aşa că ştie că îl pot vedea.

Îşi dă seama cine sunt? Dar dacă se uită la mine prin propriul program, descărcându-mi toate informațiile? întrebările îmi zboară prin minte. Dacă ies acum, va fi evident că l-am văzut.

Ignoră-l. Stai pe loc şi priveşte jocul. Nu e aici.

Zero se uită în tăcere la mine, apoi se apropie. Coiful lui negru e complet opac, aşa că tot ce pot vedea e reflexia avatarului meu generic. Chiar dacă toată lumea de aici e criptată, Zero nu are niciun fel de informații. Nicio identitate falsă, niciun nume de utilizator aleatoriu, *nimic.* E o gaură neagră. Se mişcă în jurul meu, într-un cerc lent, deliberat, studiindu-mă, tăcut ca un prădător, paşii lui răsunând în interior. Stau cât de nemişcată pot, ținându-mi respirația, încercând să-mi păstrez calmul. În viața reală, tastez cu furie, anulând ce fac şi protejându-mă. Fără îndoială, sinele său real face acum acelaşi lucru. Chiar dacă sunt criptată şi în afara rețelei, simt că privirea lui mă dezbracă. Inima îmi bate regulat. M-am mai confruntat cu gangsteri. Dacă mi-am

putut păstra calmul atunci, asta ar trebui să fie o nimica toată.

O fată care se află foarte aproape de el notează ceva pe un clipboard. Are o tunsoare bob scurtă, albastră, şi poartă un blazer negru cu blugi, însă ochii ei mă surprind. Sunt complet albi. La început, cred că e unul dintre pariori. Dar, când ea şi Zero îşi întorc capul simultan, îmi dau seama că e un simplu delegat, un scut de securitate în spatele căruia Zero îşi poate ascunde complet identitatea. Dacă cineva reuşeşte să înregistreze sesiunea aceasta din Bârlog şi îl remarcă pe Zero, singurele informații pe care le va primi vor fi ale fetei, ceea ce nu-i va duce nicăieri. Ce a notat pe clipboard? Informații?

Zero se mai uită la mine puțin. Apoi, în mod miraculos, îşi întoarce atenția în altă parte, la fel şi delegata. Pumnii mei sunt atât de încleştați, încât îmi simt unghiile tăindu-mi palmele.

În timp ce îl privesc, Zero plasează un pariu de 34,05 note pe Regii de Obsidian. Mă încrunt. Ce număr ciudat! Aştept în tăcere, până ce trece fix un minut. Apoi, Zero mai plasează un pariu, de data asta pe Rechinii Albi. 118,25.

Acum pariază pe echipa adversă? Ce naiba face?

Un alt parior din partea cealaltă a Bârlogului plasează 34,05 note. Un minut mai târziu, plasează 118,25 note pentru Rechini. Exact aceeaşi pereche de numere plasată şi de Zero. Delegata notează ceva pe clipboard.

Nu pariază. Comunică cu ceilalți.

Fireşte că asta face. Înregistrează numerele, îmi spun. Mă uit la Zero, care mai aşteaptă câteva minute

înainte de a paria iar. De data aceasta sunt 55,75 note pe Regi şi 37,62 pe Rechini.

De cealaltă parte a încăperii, un alt parior pune aceleaşi pariuri, în ordine. Din nou, delegata notează totul.

Privesc într-o tăcere perplexă cum totul continuă, iar şi iar, şi lumea din jurul meu aclamă jocul. Nimeni nu mai pare să remarce aceste pariuri, şi nici nu au motiv s-o facă, fiindcă doar pariurile mari sunt marcate şi schimbă semnificativ balanța. Cui i-ar păsa de sumele acestea mici şi stranii?

Apoi, Zero mai face o pereche de pariuri, iar Ren este cel care-i răspunde.

În sfârşit, când meciul se termină, Zero se ridică, împreună cu delegata, şi se îndepărtează de cilindrul de sticlă, fără niciun cuvânt. Lângă el, delegata încuviințează o dată spre mulțime, iar cei care au răspuns în cod fac acelaşi lucru. Deasupra capetelor noastre, piesa electronică se modifică momentan într-o altă melodie, de parcă ar fi avut un moment de eroare. *Ieşi din scenă în forță,* ciripeşte cântăreața cea nouă. *Da / Hai să ne facem ieşirea.* Apoi piesa sare înapoi la ritmul obişnuit. Regii de Obsidian câştigă, iar punctajul pentru Rechinii Albi dispare, fiind împărțit şi plătit proporțional între câştigători. Mă uit la lista de numere pe care le-a pariat Zero.

Cincizeci de perechi de numere. Toate, pariuri mici. Ajung la 153, pornind de la 0. Uitându-mă la ele, mă gândesc la o posibilitate. E un gând atât de ciudat, încât la început încerc să-l alung. Dar, cu cât mă uit mai lung la numere, cu atât par să se potrivească mai mult.

Sunt locații. Longitudini şi latitudini.

Dacă sunt locațiile unor *oraşe*? Mintea mea e îngrozită de ideea că, în sfârşit, a aflat ceva important, a dat peste indicii semnificative. De ce, mai exact, alocă Zero locații celorlalți? Ce plănuieşte?

Amețită, inițiez o autentificare ca să părăsesc Lumea Întunecată. Chiar atunci, îl văd pe Zero de partea cealaltă a încăperii.

Se uită direct la mine.

17

Nu Ştiu dacă m-a recunoscut. E posibil să nu-mi fi dat deloc atenție şi privirea lui să fi fost doar o coincidență. Însă amintirea capului său întors spre mine mă înfioară, deşi acum sunt înapoi în camera mea, privind pe balcon. Expir uşor. Calmul lumii reale mă enervează, după aventura de dincolo.

Dacă Zero mă urmăreşte?

Fac să plutească în fața mea o hartă, împreună cu lista de coordonate pe care tocmai le-am înregistrat în Bârlogul Piraților. Apoi îmi concentrez atenția asupra longitudinilor şi latitudinilor de pe marginile hărții.

— Treizeci şi unu virgulă doi, mormăi cu voce tare, trecându-mi degetul peste proiecție. O sută douăzeci şi unu virgulă cinci.

Degetul meu se opreşte chiar deasupra oraşului Shanghai.

Încerc un alt set de numere.

— Treizeci şi patru virgulă zero cinci. O sută optsprezece virgulă douăzeci şi cinci.

Los Angeles.

40,71. 74,01. New York City.

55,75. 37,6. Moscova.

Şi aşa mai departe. Compar fiecare set de numere, uneori adăugând un minus în fața unui număr, dacă se termină în mijlocul pustietății sau undeva în ocean. *Fiecare* set de coordonate se potriveşte cu un oraş important. De fapt, Zero a menționat cele cincizeci cele mai mari oraşe din lume, şi fiecare i-a fost repetat de cineva din mulțimea aflată în Bârlog.

Orice ar face Zero, e o operațiune globală. Şi, cumva, am un sentiment neplăcut că acest şah-mat implică mult mai mult decât deranjarea unui turneu de Warcross.

Dacă este vorba despre vieți omeneşti?

O bătaie la uşă mă trezeşte din meditație.

— Da? spun.

Niciun răspuns. Rămân pe loc pentru o clipă, apoi mă ridic şi merg la uşă. Apăs butonul care o face să gliseze şi să se deschidă.

Este Ren, sprijinit de intrare, cu căştile în jurul gâtului. Pe față are un zâmbet care nu-i atinge şi privirea.

— Am auzit c-ai sărit peste prânz, spune el. Îşi înclină capul spre mine. Durere de cap?

Îmi îngheață sângele. Dar îmi reamintesc că trebuie să fiu calmă, aşa că îmi mijesc ochii spre el şi îmi pun mâinile în şolduri.

— Am auzit c-ai sărit peste prânz ca să creezi, răspund.

Ridică din umeri.

— Am un contract cu casa de înregistrări, cu sau fără Warcross. Ceilalți mi-au zis să vin aici şi să te aduc. Încep o rundă de jocuri jos, dacă vrei să participi.

Dă din cap spre scări.

Ce făceai în Lumea Întunecată, Ren? mă gândesc, studiindu-i chipul. *Care este legătura ta cu Zero? Ce puneți la cale?*

— În seara asta nu, mint eu, arătând spre pat. Sunt programată să obțin permisul pentru noua mea placă.

Ren se uită la mine pentru un moment puțin cam prea lung. Apoi se îndepărtează de uşă şi se întoarce spre scări.

— Ce jucătoare surpriză ocupată, comentează el în franceză, iar cuvintele îmi sunt traduse pe ecran.

Jucătoare surpriză ocupată. Mă întreb, pentru o clipă, dacă mă bănuieşte că l-am urmărit. Când se îndreaptă în jos pe scări şi dispare din raza mea vizuală, închid uşa şi îl sun pe Hideo. Când răspunde, o versiune virtuală a lui apare pe ecranul meu.

— Emika, spune el.

Asta mă face să mă înfior, atât de încântare, cât şi de imperiozitatea situației.

— Bună, şoptesc. Putem să ne întâlnim?

●●●●●

Când ies din cameră, Asher, Roshan şi Hammie sunt îngrămădiți pe canapele, vârându-şi pizza în gură în timp ce joacă Mario Kart. Ren zace undeva, pe un scaun moale, privindu-i cum joacă. Karturile lor țâşnesc pe un drum în culorile curcubeului, croit prin centrul unei galaxii.

— O, da! strigă Hammie, când kartul ei ajunge primul. Asta-i a mea, băieți!

— Te cam grăbeşti, Hams! strigă Roshan. Ăsta-i

avertismentul final.

— Atunci, nu mă cruța.

— Eu nu fac blaturi.

Privirea mi se opreşte asupra lui Ren. Pare calm şi liniştit, cu căştile înaripate în jurul gâtului. Mă remarcă şi îmi zâmbeşte leneş, de parcă ar fi fost mereu aici şi nu ar fi pariat cu doar o oră în urmă în Lumea Întunecată.

— Nu! țipă Hammie.

O carapace albastră apare de nicăieri şi îi loveşte kartul chiar înainte să treacă linia de finiş. Cât timp încearcă să-şi repună kartul în mişcare, celelalte trec în goană pe lângă ea. Scorul ei scade de la locul întâi la al optulea, când reuşeşte să se târască peste linie.

Asher izbucneşte în râs, iar Hammie țâşneşte de pe scaun şi îşi aruncă mâinile în aer. Se uită urât la Roshan, care îi oferă în schimb un zâmbet plăcut.

— Scuze, drăguță. Cum spuneam, eu nu fac blaturi.

— Scuze pe dracu'! exclamă ea. Vreau revanşa!

— Doamne, Roshan, răspunde Asher, bătându-l pe spate. Înger în viața reală, demon în kart.

Ren se uită la mine.

— Salut, Emika! spune el. Vrei să joci? încerc şi eu tura următoare.

De ce ai fost în Bârlogul Piraților, *Ren? Ce făceai cu Zero? Eşti un pericol pentru noi toți?* Dar, la exterior, zâmbesc şi îmi ridic placa electrică pe umăr.

— Mergeam să-mi încerc placa cea nouă prin oraş.

Lângă Ren, Hammie geme enervată.

— *Haide,* Em, spune ea.

— Vreau să iau puțin aer în seara asta, răspund eu. Îi arunc o privire de scuze. Cum am spus, mâine, promit.

Când mă întorc să plec, Asher mă strigă:

— Hei, surprizo! Mă întorc şi îl văd privindu-mă cu seriozitate. E ultima dată când nu te alături echipei, ne-am înțeles?

Confirm, fără să spun un cuvânt. Asher se întoarce, însă, înainte să ies, îl văd pe Ren zâmbindu-mi scurt.

— Distracție plăcută! îmi strigă, înainte să-mi întoarcă şi el spatele.

Mă strecor pe holul întunecat, ies pe uşă, apoi îmi pun pantofii şi mă îndrept spre un sedan negru, care aşteaptă pe alee. Va trebui să mă gândesc bine la cât de des mă văd cu Hideo noaptea. Acestea sunt sedanele folosite de către jucători pentru transport prin oraş, însă e mai bine să nu trezesc suspiciuni. Asher aşteaptă de la mine să petrec timp cu echipa, mai ales în săptămânile de dinaintea primului meci oficial.

Când ajung la sediul Henka Games, noaptea s-a lăsat complet, iar centrul oraşului Tokio a redevenit o lume fantastică de lumini de neon. Sediul în sine arată diferit, iar cu lentilele pe ochi, pereții sunt acoperiți de spirale de culoare şi de redări artistice ale emblemei companiei. Când maşina trage în fața clădirii, sunt salutată de două dintre gărzile de corp ale lui Hideo, amândoi îmbrăcați în costume negre. Îşi înclină capetele spre mine la unison.

— Pe-aici, domnişoară Chen, spune unul dintre ei.

Le fac o plecăciune stângace, apoi îi urmez în clădire. Mergem în tăcere până la biroul lui Hideo.

Hideo este aplecat peste o masă, concentrat, cu părul negru ciufulit. E îmbrăcat, ca de obicei, cu cămaşă şi pantaloni închişi la culoare, deşi, de data aceasta, cămaşa e neagră, cu dungulițe foarte subțiri. Ochii mei

se opresc asupra pantofilor. Sunt albastru cu gri astăzi, decorați cu dungi negre. Butonii de la manşete sunt neasortați intenționat, unul reprezentând o semilună, celălalt o stea. Cum de arată mereu ca scos din cutie? *Tata ar fi impresionat.*

Ridică privirea când intru. Îmi amintesc că trebuie să fac o plecăciune în chip de salut, aşa că îmi înclin uşor capul.

— Emika, spune el. Expresia lui serioasă se înmoaie. Bună seara!

Schimbă o privire scurtă cu fiecare dintre gărzi. Unul dintre ei deschide gura să protesteze, însă Hideo îşi înclină capul o dată spre uşă, iar bărbatul oftează şi amândoi ies.

— Sunt cu mine de când aveam cincisprezece ani, îmi explică Hideo, înconjurând masa spre mine. Trebuie să-i ierți. Uneori sunt supra-protectori.

— Poate cred că sunt un pericol pentru tine.

Zâmbeşte când ajunge la mine.

— Eşti?

— Încerc să mă abțin, răspund, întorcându-i zâmbetul. Deocamdată, am venit aici să-ți povestesc ce-am aflat.

— Presupun c-ai aflat lucruri interesante în Lumea Întunecată?

— *Interesante* e foarte puțin spus. Privesc în jur. Sper că eşti gata să te faci comod. Am multe informații.

— Bine, fiindcă mă gândeam să facem ceva diferit în seara asta. Privirea lui rămâne asupra mea încă un moment. Ai mâncat?

Mă invită la cină?

— Nu, spun, încercând să par nonşalantă.

Ia o haină de un cenuşiu închis de pe spătarul unui scaun şi o îmbracă. Apoi face semn spre uşă.

— Hai cu mine.

18

Ajungem în Shibuya, chiar în faţa unui zgârie-nori cu numele *Rossella Osteria* plutind în vârf. Luăm liftul către acoperişul clădirii, unde o pereche de uşi de sticlă înalte glisează şi se deschid pentru noi. Intru şi îmi pică faţa. Un segment al podelei e făcut din sticlă, sticlă *adevărată,* nu o simulare virtuală, iar sub ea înoată un şir de peşti koi aurii şi stacojii. În colţurile restaurantului, vaze cu flori decorează piedestaluri de marmură. Locul e pustiu.

Gazda se grăbeşte să-l salute pe Hideo.

— Tanaka-*sama*! exclamă el în japoneză, plecând capul foarte jos.

În gesturile sale agitate, mă revăd pe mine prima dată când l-am întâlnit pe Hideo, pierzându-mă sub privirea lui.

— Mii de scuze, n-am ştiut că plănuiaţi să aduceţi pe cineva cu dumneavoastră în seara asta!

Îmi aruncă o privire îngrijorată. Deodată, îmi dau seama că o fi crezând că sunt partenera lui Hideo. Dar poate că sunt. Mă foiesc, stânjenită.

— Nu e nevoie de scuze, răspunde Hideo în japoneză, apoi se uită la mine. Aceasta este Emika Chen, colega mea. Îmi face un semn cu mâna să merg în faţa lui. Te rog!

Urmez gazda, perplexă şi foarte conştientă că Hideo e chiar în spatele meu, până când ajungem la o curte

exterioară, împrejmuită de stâlpi decorați şi luminată de şiruri de felinare minuscule. Lămpi de încălzire strălucesc la intervale regulate, cu flăcările apropiind o căldură aurie pielii noastre, iar luminile oraşului se văd chiar dedesubt. După ce ne aşezăm, chelnerul ne oferă meniuri şi dispare rapid, aşa că noi şi gărzile de corp suntem singurii rămaşi.

— De ce e restaurantul ăsta complet pustiu? întreb.

Hideo nu se oboseşte să atingă meniul.

— E al meu, spune el. O dată pe lună, e rezervat pentru mine şi orice întâlniri de afaceri aş avea. M-am gândit că ai prefera mâncare occidentală.

Stomacul meu chiorăie zgomotos ca răspuns, iar eu tuşesc, încercând să ascund sunetul. N-aş fi surprinsă dacă Hideo ar deține jumătate din oraş.

— Mâncare italiană sună perfect, spun.

Comandăm mâncarea şi farfuriile ajung în scurt timp, umplând aerul cu aroma bogată a busuiocului şi roşiilor. Mâncăm, iar eu îmi deschid contul şi îl invit pe Hideo să mi se alăture.

— L-am urmărit pe Ren la Bârlogul Piraților.

— Şi? Ce ai văzut?

— Era cu un tip. Pun furculița jos şi deschid o Amintire cu ceea ce am văzut în Bârlog – silueta în armură neagră, însoțită de delegata lui, plasând pariuri pe meciul de Warcross ilegal.

Hideo se apleacă.

— Ăsta-i Zero?

Încuviințez şi bat de două ori în masă.

— Sunt aproape sigură că el era. Era ascuns în spatele unui avatar în armură şi a delegatei ăsteia, şi oferea informații către cei care păreau să-i fie acoliți în

Bârlog. *Zeci* de acoliți. Nu este o operațiune solo.

— Ce fel de informații?

— Coordonate ale oraşelor. Uite. Scot lista de numere înregistrată, explicând sistemul pariurilor cu valoare mică pe care Zero l-a folosit ca să le transmită acoliților săi. Apoi deschid o hartă virtuală şi împrăştii coordonatele pe ea. Degetul meu se opreşte pe coordonatele 35,68 cu 139,68. Aici este Tokio, iar Ren e persoana responsabilă pentru el. Poate că toți ceilalți sunt responsabili în funcție de oraşele reale în care se află fizic.

Ochii lui Hideo se îngustează, analizând locațiile.

— Aceste oraşe sunt cele în care se întâmplă cele mai grandioase evenimente de dom pentru campionate. Se uită la mine. Ai idee câte întâlniri a mai condus, înainte de asta?

Clatin din cap.

— Nu. Dar pare să aibă un grup mare. Am nevoie de încă o întâlnire cu Zero ca să-mi dau seama ce sens au toate astea, însă şansele să mai obțin informații de la el înainte de începerea meciurilor sunt reduse.

Hideo scutură din cap o dată.

— Nu va trebui. Îl aducem la noi. Primul meci oficial are loc pe 5 aprilie. Ştim deja că el şi acoliții lui îl vor privi, şi că Ren va fi cel responsabil de evenimentul de dom din Tokio. E probabil că se va afla într-o comunicare directă, criptată, cu Zero în timpul meciului.

— Vrei să îi pătrund în sistem în timpul meciului?

— Da. Vom pune ceva pe tine în primul meci. Îl vom forța pe Ren să interacționeze cu tine, chiar în timpul meciului, şi asta va dezafecta scuturile de protecție, expunând orice date transmise între el şi Zero.

Sună ca un plan bun.

— Ce veți pune pe mine?

Hideo zâmbeşte puțin. Mâna lui îmi atinge încheietura, întorcând-o, iar degetul lui mare apasă cu grijă locul în care îmi bate pulsul. O furnicătură mă traversează la atingere lui caldă. Apoi îşi ia mâna şi face un gest scurt în aer. Datele mele apar între noi, cu textul strălucind într-un albastru palid. Privesc fascinată la felul în care țese datele mele în ceea ce ştim deja despre Ren, un algoritm care se desfăşoară sub ochii mei şi capătă forma unui laț.

— Ce e asta? întreb.

— O capcană. Trebuie să-l prinzi de încheietură în orice moment de joc. Asta va pătrunde prin securitatea lui şi îi va expune datele.

Apoi îmi ia din nou mâna şi înfăşoară capcana în jurul ei, ca pe o brățară, rețeaua de date scânteind pe pielea mea pentru o clipă, înainte de a dispărea. Ceva la acest gest mi se pare nostalgic, şi deodată îl văd pe tata, aplecat deasupra mesei, fredonând vesel ca pentru sine, în timp ce măsoară fâşii de material cu încheietura. Alături se află o sticlă de vin pe jumătate goală, iar podeaua e plină de paiete şi valuri întregi de material.

Îmi trag mâna în poală, simțindu-mă vulnerabilă.

— Aşa voi face, spun.

Expresia lui Hideo se schimbă. Mă studiază.

— Eşti bine?

Clatin din cap, supărată pe mine fiindcă sunt atât de evidentă. *E doar o amintire, atât.* Şi vreau să-i spun asta, ca s-o fac să dispară, însă mă uit în sus, îi întâlnesc ochii şi, de data asta, simt că propriile mele ziduri coboară.

— Îmi aminteam de tata, îi spun, arătând spre încheietura mea. Obişnuia să măsoare lungimi de material înfăşurându-le în jurul încheieturii.

Hideo trebuie să fi simțit schimbarea de ton.

— Obişnuia? întreabă el încet.

Privesc în jos, concentrându-mă asupra mesei.

— A trecut ceva timp de când a murit.

Hideo tace pentru o vreme. În privirea lui există o familiaritate, un simț al tăcerii împărtăşit de toți cei care au suferit vreodată o pierdere. Una dintre mâinile lui se încordează şi se relaxează. Îi privesc vânătăile de pe încheieturi.

— Tatăl tău a fost artist, spune el.

Încuviințez.

— Tata obişnuia să clatine din cap şi să se întrebe de unde am căpătat dragostea pentru cifre.

— Şi mama ta? Ea ce face?

Mama mea. O amintire palidă îmi trece prin minte: tata mă ține de mânuța dolofană şi amândoi privim neajutorați cum ea îşi încheie cizmele şi îşi aranjează eşarfa de mătase. Tata îi vorbeşte pe un ton scăzut, trist, iar eu mă uit fascinată la mânerul de argint al valizei sale, la perfecțiunea unghiilor ei, la mătasea întunecată a părului. Încă îi simt mâna netedă şi rece pe obrazul meu, atingându-l o dată, de două ori, apoi retrăgându-se fără remuşcări. *E atât de frumoasă,* îmi amintesc că gândeam. Uşa se închide în urma ei, fără zgomot. La scurtă vreme după, tata s-a apucat de pariat.

— A plecat, răspund eu.

Îmi dau seama că Hideo pune cap la cap informații despre mine.

— Îmi pare rău, îmi spune el cu blândețe.

Privesc în pământ, supărată de durerea din piept.

— După ce tata a decedat, mi-am găsit o ocupație la adăpostul unde locuiam: îți cercetam obsesiv API-ul. Asta m-a ajutat să uit.

E din nou acolo, acel scurt moment de înțelegere de pe chipul lui Hideo – de durere veche şi trecut întunecat.

— Şi poți uita? întreabă el, după o vreme.

Îi caut privirea.

— Pe tine te ajută încheieturile învinețite să te descarci? îl întreb în şoaptă.

Hideo priveşte spre oraş. Nu comentează întrebarea mea despre vânătăi şi nu mă întreabă de câtă vreme mă interesez de ele.

— Cred că ştim răspunsul la aceste întrebări, murmură el.

Iar eu mă trezesc copleşită de un nou roi de gânduri care mi se aglomerează în minte, presupuneri despre ce s-ar fi putut întâmpla în trecutul lui Hideo.

Ne lăsăm cuprinşi de o tăcere confortabilă şi admirăm luminile oraşului. Cerul s-a întunecat complet, iar stelele sunt estompate de strălucirea străzilor de neon din Tokio. Ochii mei se îndreaptă în sus, instinctiv, căutând o urmă de constelații. Nimic. Suntem prea departe în oraş ca să vedem mai mult de un punct sau două pe cer.

Îmi ia o secundă să remarc că Hideo s-a lăsat pe spate în scaun şi mă priveşte iar, cu un zâmbet fluturând în colțul buzelor. Întunericul din ochii săi se schimbă în lumina scăzută, prinzând luciri ale felinarelor, dar şi căldura lămpilor.

— Cercetezi cerul, spune.

Îmi cobor privirea şi râd.

— E un obicei de-al meu. Am văzut cerul plin de stele doar când mă lua tata în excursii la țară. De atunci, tot caut constelații.

Hideo priveşte în sus, apoi îşi mişcă degetele într-o singură tuşă subtilă. Apare o casetă transparentă, care îmi solicită să accept o vizualizare partajată. Accept. Suprapunerile virtuale de pe ecranul meu se ajustează şi, deodată, adevăratul cer noptatic apare deasupra noastră, un cearşaf de constelații de primăvară, nenumărate stele, argintii, aurii, safirii şi stacojii, atât de strălucitoare, încât se vede până şi Calea Lactee. Acum pare de-a dreptul posibil ca lumina stelelor să plouă peste noi, acoperindu-ne de sclipici.

— Unul dintre primele lucruri pe care le-am adăugat în câmpul meu vizual de realitate augmentată a fost un cer de noapte senin, spune Hideo. Se uită la mine. Îți place?

Încuviințez, fără un cuvânt, fiindcă respirația îmi este încă blocată în gât.

Hideo îmi zâmbeşte, de data asta cu adevărat, într-un fel care-i luminează ochii. Privirea lui îmi cercetează fața. E atât de aproape acum, încât, dacă ar vrea, s-ar putea apleca în față să mă sărute, iar eu mă trezesc aplecându-mă spre el, sperând că va închide spațiul dintre noi.

— Tanaka-san.

Unul dintre paznicii lui Hideo se apropie de noi, cu capul plecat în mod respectuos.

— Un apel, spune el.

Ochii lui Hideo rămân asupra mea pentru încă o clipă. Apoi se îndepărtează, iar prezența lui e înlocuită de aerul rece. Aproape mă scurg pe scaun, dezamăgită.

Hideo îmi întoarce spatele şi priveşte în sus. Când vede expresia gărzii de corp, încuviințează.

— Te rog să mă scuzi, îmi spune, apoi se ridică şi intră în restaurant.

Oftez. O briză răcoroasă începe să sufle, făcându-mă să tremur, iar eu îmi întorc ochii spre cer, unde puzderia de stele încă a rămas pe ecranul meu. Mi-l imaginez creând-o, cu chipul întors spre cer, sperând să le vadă.

Poate că amândoi avem nevoie de aerul rece ca să ne limpezim minţile.

Lucrez pentru el. E clientul meu. Este o vânătoare de recompense, la fel ca oricare alta la care am participat. Când termin, când *câştig,* mă voi întoarce la New York şi nu va mai trebui să fac asta niciodată. Şi totuşi, sunt aici, împărtăşind ceva despre mama, la care nu m-am mai gândit de ani de zile. Îmi amintesc de privirea din ochii lui. Pe cine o fi pierdut?

Încep să cred că nu-l voi mai revedea în seara asta pe Hideo, când ceva călduros îmi înfăşoară umerii. E haina cenuşie a lui Hideo. Ridic ochii şi îl văd trecând.

— Părea să-ți fie frig, zice el, aşezându-se iar.

Îmi strecor haina peste umeri.

— Mulțumesc, spun.

Scutură vinovat din cap. Sper să spună ceva care să recunoască scânteia care a dansat între noi mai devreme, dar el spune:

— Mă tem că trebuie să plec curând. Gărzile mele te vor escorta spre o ieşire ascunsă, pentru intimitate.

— Ah, desigur, răspund, încercând să-mi ascund dezamăgirea în spatele unui ton care sper că sună optimist.

— Când te pot revedea?

Mă uit la el cu atenție. Un roi de fluturi mi se agită în stomac, iar inima începe să-mi pulseze din nou.

— Păi, încep eu, pe lângă ce am discutat deja, nu sunt sigură că voi avea prea multe de raportat decât după…

Hideo clatină din cap.

— Fără rapoarte. Doar pentru companie.

Doar pentru companie. Privirea lui e calmă, dar remarc felul în care e întors spre mine şi lumina din ochii lui.

— După primul meci, las vorbele să se rostogolească afară.

Hideo zâmbeşte, de data asta într-un fel misterios.

— Abia aştept!

19

În dimineața primului nostru meci oficial, Asher îşi izbeşte în mod repetat scaunul cu rotile în uşa mea. Mă trezesc brusc, cu ochii lipiți, boscorodind, abia în stare să îi procesez cuvintele.

— A intrat nivelul! urlă el, deplasându-se să izbească şi în uşa lui Hammie. Treziți-vă! Acum!

A intrat nivelul. Ochii mi se deschid brusc, iar eu sar direct în capul oaselor. *Azi e prima zi.*

Scotocesc printre pături să-mi găsesc telefonul şi îmi citesc rapid mesajele. Am unul singur nou, şi e de la Hideo.

Succes astăzi! Nu că ai avea nevoie.

Nu-mi dau seama dacă neliniştea din stomac e de la

agitația primului meci sau de la cuvintele sale. În ultimele câteva săptămâni de la cină, am discutat cu Hideo aproape în fiecare zi. Majoritatea discuțiilor noastre sunt inocente, strict de afaceri, dar uneori, când se întâmplă noaptea târziu, simt acea pulsație care îmi aminteşte de clipa aceea din timpul cinei, când ne-am apropiat.

Ne vedem la dom. Şi mersi – crede-mă,
mi-ar prinde bine ceva noroc.

Nu cred că eşti credibilă,
domnişoară Chen.

Acum râzi de mine, domnule Tanaka.

Ah. Aşa se numeşte asta?

Cum să-i zic?

Susținere morală, poate?

Zâmbesc.

Susținerea ta morală o să mă
distragă în arenă.

Atunci îmi cer scuze anticipat.

Clatin din cap.

Eşti aşa un linguşitor!

Deloc. Ne vedem la dom, Emika.

Asta e tot. Aştept un alt mesaj, dar când nu mai ajunge niciunul, îmi resetez gândurile şi îmi trec picioarele peste marginea patului. Arunc rapid pe mine nişte haine, îmi trec periuța peste dinți, îmi strâng părul multicolor într-un coc neglijent şi îmi pun lentilele NeuroLink. Pentru o clipă, îmi privesc reflexia. Pulsul mi se zbate în urechi. Mi-o imaginez pe Keira, în New York City, privindu-mă în joc, ghemuită pe canapea. Mi-l imaginez pe domnul Alsole făcând acelaşi lucru, cu ochii mijiți a neîncredere.

E timpul să plec. Expir întretăiat, întorc spatele oglinzii şi mă grăbesc afară.

Toată lumea e deja în vestibul, adunată în jurul lui Asher, care a deschis transmisiunea de dimineață pentru noi. Hammie îmi face semn când mă alătur. În zonă, Wikki se grăbeşte de la unul la celălalt, servind fiecăruia micul dejun preferat. Al lui Hammie constă din gofre cu sirop, fructe şi frişcă, în timp ce eu primesc un taco cu un bulgăre imens de guacamole. Ren, ca de obicei, se fandoseşte cu o farfurie de omletă din albuşuri cu spanac fiert, în timp ce Roshan bea doar dintr-o ceaşcă de ceai aromat şi se strâmbă la farfuria oferită de Wikki.

— Azi nu, se plânge el.

Wikki clipeşte în direcția lui, cu cea mai plină de regret privire pe care o poate avea o dronă.

— Ați dori să vă mai gândiți? Scrobul cu brânză de capră este pref…

Doar ideea îl face pe Roshan să se înverzească la

față.

— Nu astăzi, repetă el, mângâindu-l pe Wikki pe cap. Nu e nimic personal.

— Mănâncă, îi spune Asher, peste propria farfurie cu scrob. Ai nevoie de *ceva* azi, dacă vrei să-ți funcționeze creierul.

Încerc să-i urmez şi eu sfatul, dar reuşesc să iau doar trei înghițituri din taco, înainte să împing farfuria, prea sătulă de gândurile mele.

Hammie flutură o furculiță plină cu gofre şi face un semn din cap către imaginea dintre noi.

— Se pare că primul nostru meci va fi unul rapid.

Primul nivel pe care comitetul lui Hideo l-a creat pentru noi arată ca o lume de gheață sclipitoare şi ghețari impunători. Când privesc în sus, peisajul se roteşte pentru noi în aer, arătându-ne o idee despre cum va fi. Dedesubt avem o serie de reguli.

Roshan le citeşte cu voce tare, cu o privire concentrată.

— Va fi un nivel de curse, spune el, scoțând o bucățică de curmală din scrob şi vârând-o în gură. Toată lumea se va mişca înainte, mereu, pe plăci plutitoare individuale. Dacă un jucător este dat jos de pe placă, va fi repus în joc la o etapă în spatele celorlalți, la cea mai joasă altitudine posibilă față de pământ.

Înregistrez în memorie peisajul care se roteşte.

Asher se sprijină pe tetieră şi ne priveşte. Privirea îi cade mai întâi asupra lui Ren.

— E timpul să-ți testăm abilitățile de Luptător, spune el. Vei fi lângă mine, surprizo. Apoi se uită la mine. Ems, spune, arătând spre harta care se roteşte. Începi de cealaltă parte a mea. Hammie, vei fi puțin în

fața ei. Ia cât de multe energizante poți şi dă-i-le. Roshan, ai grijă de jucătorii surpriză şi asigură-te că nu rămân în urmă dacă sunt scoşi din joc devreme. Hai să câştigăm!

Mă uit la Ren. Face un semn scurt din cap către Asher, de parcă s-ar afla aici doar pentru victorie, de parcă n-ar fi revenit de curând din Lumea Întunecată, unde a plănuit distrugerea jocului. Îmi frec fără să-mi dau seama încheietura, acolo unde Hideo a ataşat laţul invizibil.

E un joc în doi.

●●●●●

Astăzi, Tokyo Dome este complet acoperit cu simbolurile şi culorile care ne reprezintă pe noi şi pe Brigada Demonilor. Prin lentile, putem vedea imaginea unui fenix stacojiu plutind deasupra arenei, alături de o hoardă de demoni cu glugi negre cu argintiu. Dacă mă uit în direcția domului, apare o serie de statistici privind ambele echipe. Demonii au câştigat două campionate. Noi am câştigat o singură dată, dar i-am învins *pe ei* atunci. Mă gândesc la insultele aruncate către mine de Max şi Tremaine. Va fi un meci interesant.

Interiorul arenei arată şi mai spectaculos. În timpul Wardraft, arena mai joasă fusese acaparată de cercurile de jucători surpriză care aşteptau să fie recrutați. Acum, totul a fost înlocuit cu o podea netedă, care afişează un fenix roşu cu auriu rotindu-se în fața soarelui, apoi dizolvându-se într-o hoardă de demoni, plină de cranii care rânjesc şi glugi negre. Zece cabine de sticlă sunt dispuse într-un cerc pe această podea, cinci pentru noi,

cinci pentru Demoni. În jocurile oficiale, concurenții intră în aceste cabine, ca să se asigure că meciul este cinstit pentru ambele echipe: diferențe similare de temperatură, presiune a aerului, calibrări ale Link-ului, conexiunea la Warcross şi aşa mai departe. De asemenea, împiedică jucătorii să tragă cu urechea la comenzile date de adversari.

Stadionul este plin până la refuz. O voce omniscientă adâncă, cu ecou, ne strigă deja numele când intrăm în arenă, şi fiecare nume se roteşte în flăcări în centrul arenei. Uralele mă umplu de fiori, în timp ce ne înşirăm în centrul arenei şi aşteptăm să fim conduşi în cabine. De cealaltă parte apar şi Demonii.

— Jena MacNeil, din Irlanda, cel mai tânăr căpitan din jocurile oficiale! se strigă. Tremaine Blackbourne, din Anglia, Arhitectul! Max Martin din Statele Unite, Luptătorul!

Se înşiră şi ei. Darren Kinney, Scut. Ziggy Frost, Hoață. Ea îmi întâlneşte scurt privirea, parcă scuzându-se, dar apoi se îndreaptă de spate şi îmi face un semn hotărât din cap. Privesc înapoi cu calm. S-ar putea să fi fost prietenoase una cu cealaltă la Wardraft, însă acum suntem adversare.

Atenția mea se îndreaptă asupra lui Tremaine. Se uită urât la mine, aşa că decid să-l orbesc cu zâmbetul meu.

Vocea crainicului îmi anunță numele. Sunt asurzită de corul de strigăte din public. Văd bannere cu numele meu pe ele, agitate frenetic în tribunele pline. EMIKA CHEN! spun unele dintre ele. ECHIPA SUA! ECHIPA CAVALERII PHOENIX! Clipesc, uimită. Undeva, în partea de sus a arenei, vocile comentatorilor de joc se ceartă cu

privire la meciul de azi.

— Şansele sunt mari, spune unul dintre ei, cu vocea asurzind arena, ca Brigada Demonilor să calce astăzi în picioare Cavalerii Phoenix, care sunt cea mai prost cotată echipă din campionat.

— Dar Asher Wing este unul dintre cei mai talentați căpitani din jocuri, intervine altul. Alegerile sale de jucători surpriză sunt încă nelămurite. De ce i-a ales? Va trebui să vedem. Dar nu considerați că sunt complet lipsiți de şanse!

Păşesc în cabină şi îi permit să mă închidă în interior. Deodată, totul e redus la tăcere, iar urletele mulțimii şi vocile comentatorilor scad până la un zumzet înfundat.

— Bine ai venit, Emika Chen! îmi spune o voce din interiorul cabinei. O sferă roşie apare plutind în fața mea. Te rog să priveşti în față.

E aceeaşi calibrare pe care am făcut-o când am urcat prima dată în avionul particular al lui Hideo. Se asigură că fiecare jucător are calibrările sincronizate. Fac ce îmi spune vocea, iar ea mă conduce prin întregul procedeu. Când terminăm, privesc prin sticla de ambele părți şi îmi văd coechipierii în propriile cabine. Zvâcnetul inimii îmi umple urechile.

În centrul ringului, luminile scad. Vocea crainicului îmi răsună în căşti:

— Doamnelor şi domnilor! exclamă el. Să *începem!*

Arena din jurul nostru dispare, iar noi suntem transportați într-o lume alternativă.

Lumina rece a soarelui mă face să mijesc ochii. Ridic o mână virtuală ca să-mi acopăr ochii. Apoi, treptat, strălucirea scade, iar eu mă trezesc suspendată în aer,

privind peste o întindere vastă de gheață albăstruie şi gheţari acoperiţi cu zăpadă, toate deplasându-se şi scrâşnind sub propria greutate. Zăpada sclipeşte sub un soare extraterestru, într-un milion de puncte de lumină. Cerul este o coală de mov, roz şi auriu, şi de el sunt suspendate planete imense, cu inelele curbându-se dincolo de orizont. Monumente imense de gheață se ridică peste peisaj, erupând din gheţar la intervale aleatorii. Monumentele par sculptate de vânt, înclinate, găurite şi uzate, translucide, şi se întind cât vezi cu ochii. Chiar şi muzica din jurul nostru *sună* rece – clopote sintetice, ecouri, un vânt de fundal şi un ritm adânc, pulsant.

Dar ce îmi atrage cu adevărat atenția sunt stâncile opulente de gheață albăstruie de ambele părți, cele care ne delimitează calea. Înghețate în interiorul acestora sunt bestii enorme. Un urs polar mare cât un zgârie-nori. Un lup alb cu un ochi lipsă, cu fălcile înghețate într-un mârâit. Un dragon ca un şarpe. Un tigru cu dinți-sabie. Un mamut blănos. Mă cutremur de uimire când le percep dimensiunile. Arată de parcă ar putea țâşni afară în orice moment.

Simt un gol adânc în stomac când îndrăznesc să mă uit în jos. Sunt îmbrăcată într-un echipament de Arhitect de un roşu strălucitor, cizmele şi gluga groasă îmi sunt tivite cu blană stacojie, iar eu stau pe ceea ce pare a fi o placă plutitoare, prinsă în chingi de cizmele mele. Flăcări albastre țâşnesc din cei doi cilindri ataşați de bază. În stânga mea, Asher şi Ren sunt amândoi îmbrăcați în echipamente roşii similare, fiecare dintre ei plutind în aer pe plăci. Va fi o cursă.

În dreapta mea, apar adversarii noştri.

Brigada Demonilor e îmbrăcată în argintiu strălucitor. Jena îi zâmbeşte ironic lui Asher şi îl salută în batjocură. Asher îşi încrucişează braţele şi o ignoră. Privirea lui Max Martin trece cu răceală peste noi toţi. Dar Tremaine este cel concentrat sută la sută asupra mea, cu ochii săi de un albastru glaciar de necitit. El mă va lua în cătare, iar eu îmi amintesc cum m-am antrenat pentru asta cu ceilalţi şi cum m-a avertizat Roshan despre natura lui schimbătoare. În apropiere, Roshan are maxilarul încleştat. Cei doi refuză să se privească.

— Bine aţi venit la primul meci oficial din acest campionat! auzim în căşti. Astăzi, Brigada Demonilor se înfruntă cu Cavalerii Phoenix în Lumea Albă, un peisaj marcat de viteză, finețe şi gândire rapidă. Nu va fi timp de pierdut!

Artefactul echipei apare deasupra capului lui Asher, un diamant de un roşu strălucitor. Un diamant argintiu apare deasupra capului Jenei. Zeci de energizante colorate apar în nivel, suspendate în aer şi deasupra monumentelor de gheaţă, dar şi pe pământ. Mă uit la ele, căutând orice se află în zona mea şi merită înşfăcat.

— Emi. Vocea lui Asher îmi răsună în urechi, prin reţeaua personală a echipei. Monumentul cel mai apropiat de tine. Ai văzut energizantul Fulger? Să îl iei.

Văd o bilă alb cu albastru, suspendată în centrul unei găuri care se cască în prima structură de gheaţă. În mintea mea, mă gândesc la peisajul 3D care ni s-a arătat înainte de joc, la fel de clar şi de detaliat de parcă l-aş avea în faţa ochilor. Îmi permit un zâmbet.

— Am înţeles, răspund.

— Şi ce alegere interesantă pentru căpitanul Asher! spun acum comentatorii. Flancat de ambele părţi de cei

doi jucători surpriză, în primul meci al Cavalerilor din acest sezon. Probabil că Emika Chen şi Renoir Thomas l-au impresionat la antrenamente.

— Mult succes! spune Ren, în timp ce crainicul citeşte regulile de joc cunoscute.

Ştiu că îmi este adresat şi, ca de obicei, nu-mi dau seama dacă e pe bune sau doar maliţios. Îi zâmbesc.

— La fel şi ţie! îi urez.

În tăcere, îmi amintesc să profit de prima şansă ca să-l apuc de mână.

Când crainicul termină, ne lovim toţi în piepturi cu pumnul de două ori. Lumea se opreşte în loc. Tot ce aud e tăcere.

Apoi izbucneşte strigătul de start.

— Pe locuri… Fiţi gata… *Luptaţi!*

Lumea din jurul nostru se trezeşte la viaţă. Pale de vânt trimit zăpada sus, către cer. Ţevile fumegânde ale plăcii mele se întorc la nouăzeci de grade şi sunt împinsă înainte ca un glonţ din pistol. Instantaneu, instinctele mele formate de skateboard se instalează. În timp ce ceilalţi se clatină, instabili, eu mă ghemuiesc în poziţie, perfect echilibrată. Asher mă priveşte surprins. Zăpada mă loveşte în faţă, blocându-mi vizibilitatea. O dau la o parte, clipind.

Deja placa mea prinde viteză. Peisajul alb e depăşit în trombă, iar monumentele de gheaţă se apropie. Lângă mine se află Asher şi Ren. Asher a început să ne-o ia înainte. Eu îmi testez cu entuziasm placa şi îmi dau seama că există câte un buton pe placă, sub fiecare dintre călcâiele mele. Când apăs cu călcâiul din faţă, prind viteză. Când apăs cu cel din spate, frânez. Va trebui să fiu atentă, fiindcă dacă frânez prea tare, mă voi

opri în aer şi mă voi rostogoli jos.

Lângă mine, Ren se desparte şi îl urmează pe Asher. Scrâşnesc din dinți, apoi decid să nu îl urmez, deocamdată. Ren a auzit instrucțiunile lui Asher către mine. Dacă sunt prea evidentă în urmărirea lui, în loc să ascult instrucțiunile, va şti că pun altceva la cale.

Diamantul străluceşte deasupra capului lui Asher. În centrul câmpului meu vizual pluteşte o hartă circulară, transparentă, care arată cele zece puncte în care se află jucătorii. Aproape îmi pierd echilibrul când suntem loviți de o nouă pală de vânt. Primul monument de gheață se apropie în viteză.

— Acum, Emi! strigă Asher prin sistemul de comunicație.

Mă uit la energizantul Fulger, care pluteşte în mijlocul craterului gigantic din structură. Apoi îmi schimb greutatea pe piciorul din spate. Placa țâşneşte în sus. Mă ghemuiesc până la refuz, iar modificarea îmi mai sporeşte viteza. Zbor ca o rachetă spre bilă.

O înşfac în aer când trec prin crater.

Amintirea mea cu privire la peisajul 3D îmi trece prin minte. Văd felul în care arată structura pe toate părțile, crevasele de lângă şi felul în care se înclină terenul. Într-o fracțiune de secundă, fac un calcul şi îmi dau seama că structura se poate răsturna dacă o ating acum. *Fă-o,* îmi spun. Iau un băț de dinamită de la centură şi îl arunc într-o parte a structurii, trecând pe lângă ea. Apoi mă grăbesc în jos.

— La o parte! strig prin conexiunea sigură.

În spatele meu, explozia scutură bine nivelul. Zăpadă şi aşchii de gheață zboară spre mine. Mă aplec cât pot de jos pe placă. Structura pe care am aruncat-o

în aer geme, iar sunetul reverberează în peisaj. Mă uit peste umăr ca s-o văd cum se prăbuşeşte spre noi. Ceilalți Cavaleri se împrăştie, grație avertismentului meu. Fac şi eu un viraj, atât de brusc, încât aproape mă răstorn. Simultan, țintesc cu energizantul Fulger drept spre locul în care sunt adunați Demonii. Îl arunc.

Fulgerul îi loveşte pe toți, cu excepția căpitanului, Jena, luminând spațiul în auriu strălucitor. Pentru o secundă prețioasă, toți Demonii rămân blocați.

Doar Jena reuşeşte să se uite la umbra gigantică, în cădere, înainte să le arunce un avertisment coechipierilor:

— *Mişcați-vă! Mişcați-vă!*

Dar atacul Fulger i-a dezorientat pe Demoni. Jucătorii lor se împrăştie în stânga şi în dreapta când structura se prăbuşeşte într-o explozie de gheață scrâşnitoare. Abia dacă reuşesc să scape, cu excepția lui Darren Kinney, Scutul lor. Turnul în cădere îl loveşte tare în umăr, iar el se învârte fără control, dispărând într-un nor de alb. Bara vieții lui scade la 0.

Darren Kinney | Echipa Brigada Demonilor
Viaţă: – 100% I ELIMINAT!

EMIKA CHEN îl scoate din joc pe DARREN KINNEY!

Se regenerează la peste douăzeci de metri în spatele meu, cu o nouă bară de viață.

— *Prima lovitură!* anunță crainicul neîncrezător în timp ce publicul o ia razna. *Emika Chen!*

Hammie strigă încântată în canalul nostru de comunicare, în timp ce Ren scapă o înjurătură, iar Roshan pare uimit. Vocea lui Asher ajunge în sfârşit la noi.

— Data viitoare… *avertizează-mă!* urlă el, chiar dacă pe un ton admirativ.

Încerc să mă concentrez asupra peisajului ameţitor care trece pe lângă noi. Artefactul Jenei sclipeşte argintiu deasupra capului ei.

— Cu plăcere! strig înapoi.

În jurul nostru se aud strigăte şi urale de la publicul invizibil.

— Incredibil! strigă un comentator. Încă o mişcare rapidă din partea unui jucător surpriză în primul meci al sezonului, şi încă ce mişcare! N-ar fi putut alege o metodă mai precisă de a prăbuşi structura peste Demoni. Am subestimat-o pe Emika Chen. Va fi un meci interesant, prieteni!

Deodată, unul dintre Demoni alunecă spre mine, apoi se răsuceşte pe placă şi e cu faţa la mine. E Tremaine. Mi se şterge zâmbetul când mă atacă, lovindu-mă tare în piept cu lama încastrată în apărătoarea mâinii. Câmpul meu vizual devine stacojiu.

Emika Chen | Echipa Cavalerii Phoenix
Viaţă: – 40%

Placa mea se clatină, iar eu ţâşnesc înapoi, aproape pierzându-mi echilibrul. Tremaine atacă iar. E atât de rapid, încât membrele par să i se contopească. Dacă mă

dă jos de pe placă, mă voi rostogoli în uitare şi mă voi regenera în spatele tuturor. Voi fi nefolositoare o perioadă lungă. Mâinile îmi caută ciocanul de la centură.

Roshan apare de nicăieri, în cealaltă parte a mea, chiar când Tremaine loveşte din nou. Roshan mijeşte ochii şi îşi încrucişează antebraţele sus. Mişcarea îi activează apărătorile – un scut enorm, de un albastru strălucitor, ţâşneşte afară din ele, arcuindu-se protector în faţa amândurora. Atacul lui Tremaine izbeşte scutul, trimiţând scântei peste tot.

— Îţi păzeşti noul Arhitect? îl tachinează el pe Roshan.

— Nu fi gelos, răspunde Roshan.

Îşi deschide braţele, lăsând scutul jos o secundă, şi îl atacă pe Tremaine cu propriul pumn. Un scut mai mic, albastru, luceşte deasupra braţului care se mişcă. Îl loveşte pe Tremaine destul de tare cât să-l facă să se rotească în spate, scăzându-i bara de viaţă cu 15 procente. Toţi trei ajungem într-o vale de piatră acoperită cu zăpadă, apoi ne ferim şi evităm o ieşitură ascuţită. Mă dau din drum, în timp ce Roshan continuă să se lupte cu Tremaine, însă Tremaine mă urmăreşte, decis să mă doboare. Amintirea mea despre peisaj îmi trece prin minte. Folosesc ce îmi amintesc ca să evit să mă izbesc de stâncă.

Comentatorul vorbeşte atât de repede, încât abia dacă mai poate respira.

— Iar Demonii îşi trimit Luptătorul după Emika! Roshan îi sare în ajutor! Dacă Tremaine o prinde la ieşitura aceea… O evită! La milimetru! De parcă ar cunoaşte terenul! Roshan ne arată de ce este unul dintre

cele mai bune Scuturi din joc! Nu permite ca Arhitectul lor să cadă, dragilor, nu dacă poate împiedica asta!

Energizantele țâşnesc pe lângă noi. Le studiez până când găsesc ce am nevoie – unul pentru viteză. Străluceşte într-un galben aprins, şi nu e departe de mine. Fac o curbă imensă spre el. Întind mâna şi îl apuc la mustață.

Îl folosesc imediat. Lumea din jurul meu încetineşte, în timp ce eu sprintez.

Lumina din acest nivel se schimbă. Monumentele de gheață sunt luminate de raze aurii şi târăsc umbre peste ghețari. Stâncile de gheață albăstruie care ne delimitează drumul au o culoare mai închisă, răuprevestitoare, iar bestiile înghețate din interior încep să pară vii. Cu coada ochiului văd că par să se mişte. Îmi ia doar o clipă să-mi dau seama că soarele începe să apună. Dacă mai continuăm, va trebui să găsim energizante care să ne lumineze calea. Mă uit în față, căutându-l pe Ren. Asher i-a dat Artefactul nostru lui Hammie, care țâşneşte înaintea tuturor. Acum, Asher şi Ren fac echipă şi o iau spre Jena, care e înghesuită între Tremaine şi Ziggy.

— Se pare că vom asista la prima luptă între căpitani! anunță crainicul.

Jena vede mişcarea lui Asher, aşa că se lasă în jos pe placă şi plonjează. Coechipierii o urmează. Se rostogolesc până când par să se zdrobească de pământ, şi atunci țâşnesc brusc în sus, ajungând chiar deasupra ghețarului. Asher şi Ren plonjează şi ei. Fulgi de zăpadă sar peste tot când trec pe lângă mine.

Eu mă ridic, încercând să mă protejez de zăpada împrăştiată. În fața mea, Hammie îşi ridică propria placă

suficient de sus ca să cotească spre dreapta. Mişcările ei sunt atât de rapide, încât abia dacă o pot urmări. Mai înşfăcă un energizant, unul albastru-electric, şi apoi face o rotație amețitoare pe placă, pentru a lua un al treilea. Se apropie de Tremaine.

Mă uit înapoi la echipa care alunecă de-a lungul suprafeței ghețarului. Sunt destule formațiuni între unde mă aflu şi orizont ca să-i prind înăuntru, dacă o pot face corect. Tremaine se gândeşte, probabil, la acelaşi lucru. Îmi îndrept placa în jos şi îi urmez, aproape de pământ.

— Emi, îmi spune Asher pe canalul securizat. Arcadă drept în față. Arunc-o în aer.

— S-a făcut!

— Ren şi cu mine o să cotim în ultima secundă şi-o s-o înconjurăm pe Jena. Când ea şi echipa vor încerca să evite rămăşițele din fața lor, îi prindem din spate şi-i luăm Artefactul.

Dau din cap, deşi Asher nu mă poate vedea.

— O s-o arunc în aer înainte să…

Cuvintele îmi mor pe buze, când o formă enormă explodează din stâncile de gheață care ne delimitează drumul.

Arată ca un urs polar preistoric, doar că e cât un zgârie-nori, iar fălcile îi sunt deschise larg, dezvelind un şir de dinți ascuțiți, fiecare lung cât cea mai apropiată structură de gheață. Ochii îi ard stacojii. Scoate un răget cutremurător, apoi se aruncă spre cel mai apropiat jucător.

Cel mai apropiat jucător sunt chiar eu.

Membrele îmi intră în pilot automat. Îmi izbesc piciorul din spate în placă şi, în acelaşi timp, o fac să se

rotească atât de strâns spre dreapta, că mă învârt la 180 de grade. Placa mă trimite înapoi de unde am venit. Gura ursului se cască de ambele părți, iar fălcile i se închid. Încă puțin. Țâşnesc din gura bestiei chiar când se închide, iar pala de vânt mă trimite rostogolindu-mă înainte. Labele din față ale ursului aterizează cu putere, zguduind lumea.

Prin praf, Roshan apare şi se năpusteşte spre mine, de parcă ar vrea să mă izbească direct. Îmi ridic brațele instinctiv. Apoi cotesc într-o parte, încercând cu disperare să mă salvez.

Abia dacă reuşim să evităm ciocnirea. Când trece pe lângă mine, mă prinde de braț şi se aruncă în sus, în timp ce ursul ne atacă iar. Înainte să pot spune ceva, îşi foloseşte toată puterea ca să mă trimită cât mai sus, iar eu mă trezesc navigând spre arcada încă în fața mea. Sub mine, fălcile ursului se închid în jurul lui Roshan.

Roshan Ahmadi | Echipa Cavalerii Phoenix
Viață: – 100% | ELIMINAT!

În apropiere, o altă bestie enormă explodează din stâncile de gheață. E lupul alb, cu un singur ochi. Jucătorii se împrăştie, iar el se lansează cu fălcile clămpănind. O prinde pe Ziggy. Ea dispare în botul lui, regenerându-se la douăzeci de metri în spate, odată cu Roshan. Ren se clatină pe placă şi pierde controlul, încercând să evite gura deschisă a lupului.

Asta e şansa mea. Îmi arcuiesc la limită placa, apoi mă întorc spre Ren. Mă vede venind la o fracțiune de

secundă înainte să mă izbesc tare în el, ceea ce ne trimite rostogolindu-ne departe de lup. Îl apuc de încheietură până când mâna mi se închide în jurul ei.

Lațul se activează. Îl văd strălucind pe ecran, apoi dispărând. O strălucire albastră îl înconjoară pe Ren, înainte să se stingă. O clipă mai târziu, un fişier îmi apare în câmpul vizual. Rânjesc. *Am pătruns.*

— Dă-te! se răsteşte Ren, încercând să se elibereze.

Mişcarea lui ne zboară pe amândoi de pe plăci, în ținutul alb de sub noi. Totul se umple de strălucire, şi o secundă mai târziu m-am regenerat în urma celorlalți.

— Ambele surprize ale Cavalerilor sunt lovite de o greşeală de începător! strigă comentatorul.

Ren îmi aruncă o privire urâtă de unde s-a regenerat, la câțiva metri de mine. Asher mă ceartă prin canalul de comunicare. Dar nu-mi pasă. Am pus capcana. Mă concentrez din nou asupra jocului.

Îmi caut cu disperare coechipierii pe hartă. Într-un final, dau de Asher şi de Hammie plutind deasupra centrului arcadei, zburând în cercuri strânse, încercuiți de două alte bestii. Nişte Demoni se îndreaptă în aceeaşi direcție.

Smulg dinamita şi zbor spre vârful arcadei. Când ajung, trântesc un băț de dinamită în vârf. Apoi pivotez în jos şi dispar, chiar când explodează. Urmează o cutremurare teribilă, iar impactul îmi zgâlțâie violent placa. Zăpada zboară în jurul meu, făcându-mă să închid ochii pe jumătate. Am ajuns la ultima bucată de dinamită.

În spatele meu, prin praf, Ren se materializează împreună cu Asher şi cu Hammie. Artefactul încă mai pluteşte deasupra capului lui Hammie. O strig, apoi îi

arunc ciocanul de la centură. Mâna ei se întinde şi îl prinde fără ca măcar să se uite, apoi îmi face cu ochiul peste umăr. În timp ce se îndepărtează de una dintre creaturi, îi aruncă ciocanul în ochi cât de tare poate. Loveşte drept la țintă, iar bestia se retrage, răcnind.

Demonii sunt deasupra noastră, privind în jos. Sunt în avantaj acum, şi ştiu asta. Chiar de la distanță, ştiu că Jena râneşte.

Mai are încă Artefactul, care pluteşte deasupra capului său, sclipind argintiu. Buzele i se mişcă, dând comenzi echipei.

— Hams, spune Asher prin canalul de comunicare, în timp ce toți continuăm să ne clătinăm prin peisajul care se întunecă. Dă-mi Artefactul. Stinge luminile plăcii. Se uită la Jena. Şi ia-l *pe al ei.*

Hammie îi face cu ochiul când îi transferă Artefactul. În amurg, atât Artefactul nostru, cât şi al adversarilor strălucesc, înconjurate de un cerc albastru.

— Da, domnule!

— Roshan, susține-o! Ren, taie-le calea! Emi…

Dar nu apuc să aud ce a vrut Asher să fac. O explozie se declanşează chiar deasupra monumentului de lângă noi, trimițându-ne pe toți separat. Tremaine a aruncat un băț de dinamită lângă noi. O ceață luminoasă trece pe lângă noi şi intră direct în Ren, iar amândoi se rostogolesc la distanță. E Max. Ren urlă furios şi îl aruncă pe celălalt Luptător de pe el. În acelaşi timp, Hammie dispare din vedere, iar din placă se văd doar scânteile strălucitoare ale motorului, care o propulsează înainte. N-am timp să mă gândesc unde merge, fiindcă, în secunda următoare, Jena se aruncă în jos, cu Darren şi Ziggy pe flancuri. Se îndreaptă direct

spre Asher. Asher scrâşneşte din dinți şi râde, apoi se grăbeşte să o întâmpine.

Trec rapid cu privirea peste gheţarul de sub noi. De-a lungul stâncilor, un dragon alb se trezeşte la viaţă, iar mişcările lui sparg gheaţa în care fusese prins. Mijesc ochii. Dacă aş putea controla dragonul… Mâinile mele se îndreaptă spre frânghia care îmi atârnă în talie, iar în timp ce Asher şi Ren atacă Demonii, eu ţâşnesc spre suprafaţă şi îmi încetinesc placa lângă dragon.

Când plonjez, remarc luminile care mă urmăresc – *e Tremaine.* Se apropie de mine cu viteză. Am timp doar să mă uit în sus înainte să se izbească în mine. Ne rostogolim amândoi drept în suprafaţa gheţarului. Impactul ne azvârle de pe plăci.

Lumea din jurul meu se dă peste cap, şi tot ce pot vedea e zăpadă spulberată şi cerul serii. Apoi totul dispare. În secunda următoare, Tremaine şi cu mine ne-am regenerat în urma celorlalți.

Tremaine mă priveşte ameninţător. Energizantul pentru viteză de la Hammie e încă în inventarul meu, aşa că îl folosesc. Dispare din mâna mea într-o scânteiere de lumină. Lumea se grăbeşte înainte, iar eu aproape că simt şuieratul vântului pe piele. Chiar când îmi scot frânghia, dragonul se eliberează din gheaţă. Gura lui deschisă rage la suprafaţă.

Îmi arunc frânghia, încercând s-o transform în lasou şi să-i prind botul. O încercare. Încă una. La a treia, reuşesc să trec bucla peste botul creaturii. Dragonul îşi întoarce capul în direcţia mea, apoi urlă furios. O coloană de foc îi iese dintre fălcile deschise. Folosesc reacţiunea frânghiei ca să mă salt pe capul lui. Frânghia devine un soi de ham. Dedesubt, Asher şi Max se

încleştează în luptă.

— Înapoi! strig în canalul de comunicații.

Ochii lui Asher se opresc o secundă asupra mea. E singurul avertisment de care are nevoie.

Trag în jos capul dragonului, chiar când Asher se eliberează şi țâşneşte într-o parte. Creatura rage furioasă, apoi se aruncă spre Jena, cel mai apropiat jucător – tot ce poate face este să-şi ridice brațele, înainte ca dragonul să o înghită.

Jena MacNeil | Echipa Brigada Demonilor
Viață: – 100% | ELIMINATĂ

Publicul se dezlănțuie într-un haos entuziasmat. Abia dacă pot auzi vocea crainicului.

În spatele nostru, Jena se materializează înapoi în joc. Asher o aşteaptă deja. Într-o secundă, se aruncă asupra ei. Înainte ca ea să-şi dea seama ce se petrece, mâna lui Asher se închide peste Artefactul care pluteşte deasupra capului ei.

Jocul a luat sfârşit.

Lumea este înghițită de auriu şi stacojiu, când un fenix imens explodează în flăcări pe cer.

Publicul izbucneşte în urale sălbatice.

— *Nu pot să cred!* strigă comentatorii peste haos, cu vocile întretăiate de entuziasm. S-a *terminat*! Jena MacNeil şi Brigada de neoprit a Demonilor au fost învinşi de Cavalerii Phoenix în cel mai amețitor scenariu pe care l-am văzut! *Dumnezeule!* Cavalerii Phoenix *câştigă*!

Asher îşi dă capul pe spate, lasă să-i scape un strigăt pătrunzător şi îşi ridică pumnul în aer.

Şi atunci văd din nou silueta întunecată. Se află în vârful monumentului de gheață, îmbrăcată în aceeaşi armură neagră pe care o purta şi în Lumea Întunecată. *Zero.*

Mă trece un fior. Cum de îl pot vedea? De ce e aici?

Lumea din jur se opreşte. Dragonul pe care mă străduiesc să-l controlez îngheață în aer, apoi dispare. Peisajul se întunecă. Clipesc, iar Tokyo Dome reapare în fața mea, împreună cu cincizeci de mii de spectatori care urlă nebuneşte, cât îi țin plămânii. De fiecare parte a mea, coechipierii mei ies din cabine.

— A fost cea mai şmecheră mişcare pe care am văzut-o! exclamă Roshan, ajungând primul la mine şi dându-mi una sănătoasă pe spate.

Deschid gura să-i mulțumesc că m-a apărat, însă Hammie se aruncă asupra mea, sufocându-ne pe amândoi într-o îmbrățişare. Sunt înecată de restul echipei, care se înghesuie cu toții peste noi. Mă strivesc, amestecați într-un râset. Sângele îmi vâjâie în urechi. De cealaltă parte a arenei, Demonii urlă unul la celălalt, iar Tremaine pleacă de lângă Jena, fără ca măcar să arunce o privire publicului.

Prima mea victorie oficială într-un meci de campionat. Dar singurul lucru la care mă gândesc este că *Zero a fost acolo.* L-am văzut. Îl caut pe Ren. Şi el zâmbeşte şi râde, însă expresia lui e forțată. Zâmbetul nu i se reflectă şi în priviri. Se uită peste umăr, de parcă ar vedea ceva ce nu văd ceilalți. Apoi tensiunea dispare, iar el se întoarce să rânjească şi să-i îmbrățişeze pe ceilalți. Şi el l-a văzut.

Continui să mă bucur, dar deschid şi fişierul pe care am reuşit să-l descarc dintre scuturile forțate ale lui Ren. E puțină informație, de parcă m-aş fi retras înainte să pot prelua toate datele. Dar am reuşit să iau ceva, posibil ceva comunicat de Zero lui Ren. E numele unui program.

proj_ice_HT1.0

Ce? Mă încrunt, cu gândurile circulându-mi furibund, încercând să dau un sens numelui. *proj_ice. Proiectul Gheață*[11]? O fi având de-a face cu acest nivel, Lumea Albă? *HT. HT? Hideo Tanaka.* Proiectul Gheață Hideo Tanaka. Ar putea fi un fişier care să-l conecteze pe Hideo cu nivelul acesta. Nu? Sau…

Apoi, inima mi se opreşte îngrozită, fiindcă mai dau un sens cuvântului *gheață. Dumnezeule!*

Zero vrea să-l asasineze pe Hideo.

În acel moment, toate luminile de pe stadion se sting.

20

Stadionul e învăluit în beznă. Dinspre public vin strigăte speriate. Peste întregul haos, crainicii încearcă să păstreze ordinea.

— Vă rugăm să rămâneți pe locuri, spune unul dintre ei, încă vesel. Se pare că avem o defecțiune temporară, însă se va rezolva curând.

Mă uit prin beznă la mesajul de eroare care-mi

[11] În original, Project Ice.

clipeşte roşu în fața ochilor.

Acces utilizator incorect

Fişierul care s-a activat clipeşte o dată, apoi se autodistruge. Sunt lăsată uitându-mă la o carcasă goală, singura parte care a rămas din obiectul din joc. Fişierul fusese menit să se autodistrugă dacă era deschis de utilizatorul greşit. Oare motivul pentru care Zero a ales să se amestece în nivelurile Warcross a fost că trimitea astfel informații acoliților săi? Şi dacă e adevărat, cine din joc mai lucrează pentru Zero?

Dar nimic dintre astea nu contează acum. În timp ce Hideo şi cu mine ne grăbeam să deblocăm datele de la Ren, Zero fusese şi el ocupat, făcând arena în sine disfuncțională. A tăiat curentul.

Uşile de securitate de la locurile din balcon nu funcționează.

Îmi dau seama cu un şoc atât de mare, încât abia pot respira. Îl sun imediat pe Hideo.

— Ieşi de-acolo! îi spun degrabă, în secunda în care apelul e preluat. Viața ta e în pericol! *Acum!* Ieşi…

Nici nu-mi termin propoziția, că văd o scânteie aprinzându-se sus, unde sunt locurile de la balcon. O dată, de două ori, apoi se lasă iar întunericul. Oamenii din public privesc într-acolo, uimiți, însă eu ştiu ce a fost.

Focuri de armă.

— Hideo? Hideo! repet, încercând să reconectez apelul, însă nu e preluat.

Blestem şi îmi croiesc drum prin întuneric. Echipele de securitate au lanterne, şi raze subțiri de lumină

plutesc în jurul arenei, tăind bezna. Conexiunea NeuroLink pare să fie şi ea la pământ, astfel încât nimeni nu poate vedea rețeaua virtuală, ca să-şi găsească drumul. Îmi amintesc dispunerea stadionului din memorie, şi înainte să poată cineva să mă oprească, țâşnesc de la locul meu şi mă grăbesc prin întuneric, bazându-mă pe ce îmi amintesc ca să mă orientez. Oamenii protestează când mă ciocnesc de ei. Mi se pare o eternitate înainte să reuşesc să găsesc scările. Sar orbeşte câte două trepte o dată. Sărind, îi trimit un mesaj lui Hideo.

Niciun răspuns.

Când ajung la al doilea rând de scări, lumini roşii de urgență inundă arena. Chiar dacă teoretic sunt slabe, îmi rănesc ochii după întunericul perfect. Deasupra capului am camere de securitate. NeuroLink îşi revine, iar profilul meu reporneşte într-un colț al câmpului meu vizual.

Vocile crainicilor liniştesc publicul, încercând să-i organizeze:

— Atenție pe unde călcați, oameni buni!

Publicul nu pare să-şi dea seama că s-au tras focuri de armă.

Ajung în cabina de securitate chiar când văd şi gărzile de corp ale lui Hideo adunate în zonă. Ochii mei caută înnebuniți chipul cunoscut.

Aproape cad de uşurare când îl văd pe Hideo ghemuit la pământ în cabină, înconjurat de gărzile de corp şi de colegi. Pare nevătămat. Lângă el, Kenn vorbeşte repede cu câteva dintre gărzi, pe un ton scăzut şi furios.

— Ce naiba s-a întâmplat? întreb, ajungând şi eu.

Unde e atacatorul?

Kenn mă recunoaşte şi îmi aruncă o privire întunecată.

— Camerele de securitate de aici difuzau filmări vechi. Agenții de pază sunt pe urmele lui.

Îmi întorc atenția spre Hideo. Unul dintre agenții lui de pază e la pământ, ținându-se de umăr cu o strâmbătură. Are sânge pe mâini. Îl recunosc, e una dintre umbrele credincioase, omniprezente, ale lui Hideo, pe care l-am văzut urmându-l peste tot. Fața lui Hideo e îngrijorată, iar ochii îi sunt opaci de furia aceea adâncă pe care am văzut-o în Amintire. Spune ceva cu glas scăzut gărzii rănite, care îşi clatină capul şi se străduieşte să ajungă în şezut. Lângă el, un alt agent clatină din cap, ascultând ce i se spune în cască.

— Poliția de afară nu a putut să țină pasul cu el, domnule, spune el.

Hideo nu-şi ia ochii de la victimă.

— Să caute mai departe.

Vocea lui e înspăimântător de joasă.

Garda se fâstâceşte.

— Mi-au spus că l-au pierdut în structura goală pentru parcare…

— Să răscolească totul şi să-l găsească! se răsteşte Hideo.

De data aceasta, agentul nu ezită. Când Hideo se uită la el cu o sprânceană ridicată, omul îşi înclină repede capul.

— Da, domnule.

Iese, urmat de doi dintre ceilalți.

— N-ar trebui să fii aici, îi spune Kenn lui Hideo, pe o voce scăzută. Pentru ultima oară îți spun, pot să mă

ocup eu. Mergi acasă.

— Mă descurc foarte bine.

— Îți dai seama că tocmai a încercat cineva să te ucidă, nu? se răsteşte Kenn. Nu e o eroare în joc, e viața ta în joc!

— Nu sunt mai puțin în viață acum decât eram înainte de atac. Hideo se uită cu fermitate la prietenul lui. O să fiu *bine.* Vorbim mâine.

Sună ca o ceartă veche, pe care Kenn nu a reuşit niciodată să o câştige, şi îmi dau seama că, probabil, nu e prima dată când viața lui Hideo a fost amenințată. Kenn scoate un sunet iritat şi îşi aruncă brațele în aer.

— Nu e ca şi cum m-ai fi ascultat nici la facultate!

Hideo se îndreaptă când mă vede.

— Dacă nu era apelul tău, cu câteva minute mai devreme, spune el, eu aş fi cel căzut.

Mă trece un fior. Într-o clipă, munca mea s-a transformat dintr-o urmărire palpitantă în ceva mult mai întunecat. Mă gândeam că mă apropii, că fac progrese, şi în loc de asta am dat peste ceva şi mai rău. Oare vreunul dintre ceilalți vânători de recompense o fi văzut ce s-a petrecut? Privesc la sângele de pe umărul gărzii de corp. În aer pluteşte un miros uşor metalic. Urme de panici vechi, disperarea cunoscută de a *rezolva* problema, mi se ridică în stomac. *Totul are o soluție. De ce nu o pot găsi pe asta?*

Hideo îşi ajută omul rănit să se ridice şi îi vorbeşte pe ton scăzut, în timp ce alt agent îi acoperă umărul însângerat cu un blazer negru, ascunzându-l vederii. Orice i-o fi spus Hideo a fost prea încet ca programul meu de traducere să înțeleagă, însă îl face pe omul rănit să îi ofere o privire recunoscătoare.

— Ascundeți totul, ne spune Hideo tuturor. Tentativă nereuşită. Căutăm suspectul. Nu e nevoie să panicați lumea.

— Hideo…, încep, dar mă opresc când îi văd chipul.

— Mergi la echipa ta, îmi spune el cu blândețe. Continuați sărbătoarea. Vorbim mai târziu.

— Te duci într-un loc sigur?

El încuviințează, în timp ce gărzile de corp îl preiau pe colegul rănit, apoi priveşte cum îl conduc spre nişte scări private. Tot ce pot face este să mă uit. Umerii lui Hideo sunt drepți, iar poziția corpului, calmă, însă privirea îi este tensionată, gânditoare. Strânge şi desface ritmic pumnii. Chiar dacă nu arată fățiş, îmi dau seama că e zguduit.

Kenn îmi găseşte privirea şi o reține un moment. *Vorbeşte cu el,* pare să spună. Simt rugămintea tăcută pe care mi-o adresează, ca prieten care-l cunoaşte suficient pe Hideo ca să ştie cât de dificil poate fi.

— Hideo, spun încet. Trebuie să pleci. Din Tokio. Undeva unde să poți rămâne incognito.

Luminile stadionului revin în sfârşit, inundând spațiul cu o strălucire orbitoare. Clipesc şi văd scântei. Mai jos, mulțimea murmură, pe jumătate confuză, continuând să se îndrepte spre ieşiri, însă totul se transformă rapid în noi urale. Nimeni nu ştie ce s-a petrecut.

În boxe, paza linişteşte mulțimea:

— Un tranzistor a scos scântei în zona superioară a domului, însă totul este în regulă acum. Vă rugăm să aveți grijă pe unde mergeți şi să urmați semnele spre ieşiri.

Oamenii ies, încolonați, iar Hideo se întoarce să mă

privească. Ochii lui sunt încă întunecați, iar privirea din ei e furioasă, rece şi hotărâtă.

— Nu plec nicăieri, spune el.

Apoi se întoarce şi pleacă împreună cu gărzile de corp.

21

Dacă am crezut că publicitatea de care am avut parte înainte a fost copleşitoare, ei bine, nici nu se compară cu ce s-a întâmplat după prima noastră victorie. Abia dacă ieşisem din Tokyo Dome, când prima transmisiune masivă a apărut pe laturile clădirilor care înconjurau arena, cu titluri în litere gigantice.

ASHER WING Şi PRIMA ALEGERE, EMIKA CHEN,
CONDUC CAVALERII PHOENIX
ÎNTR-o VICTORIE EXTRAORDINARĂ

O reluare cu mine e difuzată iar şi iar sub fiecare titlu – părul meu multicolor fluturând în vânt, silueta mea ghemuită pe capul unei creaturi impunătoare, prinzându-i capul într-un lasou şi forțându-l către Jena. Deasupra domului, cele două embleme, fenixul şi demonii cu glugă, suspendate deasupra clădirii, s-au unit şi au recreat doar fenixul nostru, cu aripile în flăcări întinse cât domul, cu capul arcuit spre cer, triumfător.

Nivelul meu a sărit de la 28 la 49.

Dar singurul lucru la care mă gândesc este că Hideo ar fi putut muri azi. Şi că nimeni nu ştie. Gândurile nu-mi dau pace, revenind iar şi iar la cuvintele lui Kenn. *Te*

va asculta. Te rog. Ce spune Hideo despre mine, de-l face pe Kenn să creadă asta?

O turmă de reporteri se năpusteşte asupra gărzilor noastre de corp, în timp ce noi fugim din arenă spre maşinile care ne aşteaptă, şi deodată nu mai văd nimic, decât un câmp de blițuri şi de microfoane.

— Astă-seară nu avem antrenament! ne anunță Asher, când ajungem la limuzina care ne aşteaptă şi urcăm.

Ceilalți izbucnesc în urale când comandă maşinii să ne ducă în Shibuya şi nu înapoi la dormitoare. În spatele nostru, o echipă de gărzi de corp se urcă în a doua maşină şi ne urmează. Reporterii, în dube, aşteaptă în trafic prin apropiere, urmărindu-ne. Mintea mea e concentrată asupra lui Ren, şi în loc să mă uit în sus şi să rânjesc către reporterii de afară, cum face Asher, mă uit la Ren, care-l bate pe Roshan pe umăr.

Un mesaj îmi clipeşte pe ecran. E Kenn.

Poți ieşi în seara asta?
Să te vezi cu Hideo?

Nici măcar pe tine nu te ascultă.

Niciodată nu mă ascultă, nu când are o idee fixă. Dar eu nu sunt vânătorul lui de recompense şi, mai specific, nu sunt tu.

De ce m-ar asculta?

Frustrarea lui Kenn e aproape palpabilă când

răspunde.

Pot să număr pe degetele de la o mână oamenii în care are încredere. Dar cu tine discută frecvent. Te scoate la cină, fără să te anunțe.

Nu sunt garda lui de corp. Nu-l pot obliga să aibă grijă de el.

Eşti vânătorul lui. Te-a angajat să-i spui ce trebuie să afle. Ai dreptul să insişti să fie în siguranță. Nu-ți va închide uşa în nas.

Ridic ochii de la conversație când coechipierii mei izbucnesc în hohote de râs. Astă-seară sărbătorim şi se vor aştepta să fiu la fel de entuziasmată ca ei. Dacă plec prea repede, vor pune imediat întrebări, iar Ren va bănui ceva.

— Hei, îmi spune Hammie, iar eu mă uit în sus şi îi văd expresia curioasă, cu obrajii încă roşii de bucuria victoriei. Te simți bine?

E ciudat pentru mine că nimeni nu mai ştie ce s-a întâmplat pe stadion, că probabil cred cu toții că acele două scântei de lumină din zona balconului au fost tranzistori explodați şi nu focuri de armă. Cred că mi se oglindeşte toată neliniştea pe față acum. Îi ofer un zâmbet radios, care sper să arate convingător, şi apoi clatin din cap.

— Mă simt fantastic. Doar că încă sunt în şoc.

Hammie rânjeşte şi ridică pumnul în aer. Aproape că loveşte tavanul limuzinei.

— Karaoke, dragilor! strigă ea şi ceilalți o acompaniază.

Fac şi eu la fel, strigând cât de tare pot, ca să înec furtuna de gânduri din mintea mea. Fac asta cu atâta tărie, încât aproape cred şi eu.

Nu trece mult şi ajungem într-un bar de karaoke din inima cartierului Roppongi, cu oameni în costume negre păzind fiecare intrare şi ieşire. Holurile sunt decorate cu oglinzi de sus până jos, care reflectă lumina candelabrelor ce împodobesc tavanele, iar uşile către fiecare sală privată de karaoke sunt pictate în auriu scânteietor. La fiecare uşă sunt siluetele virtuale ale unor supermodele zâmbitoare, care ne felicită pe fiecare, adresându-ni-se pe nume, când trecem pe lângă ele. Mă uit la hol şi memorez calea de ieşire, înainte să intrăm în sala noastră.

Aici, muzica a fost deja dată la maximum. Ren râde, în timp ce derulează lista de melodii, împreună cu Roshan. De fiecare dată când trec la o nouă piesă, camera se transformă ca să se potrivească cu ea. „My Heart Will Go On” ne plasează pe puntea Titanicului, în timp ce „Thriller” ne înconjoară de zombi dansatori, îmbrăcați în piele, pe o stradă întunecată. Roshan, de obicei rezervat, nu se poate abține să nu râdă când Ren spune ceva în franceză, mimând dansul din „Thriller”.

Îl privesc pe Ren cu coada ochiului, stând între Hammie şi Asher. Nu a mai remarcat nimeni expresia lui de la finalul jocului? Chiar şi acum, poziția lui e tensionată, de parcă în seara asta lucrurile nu s-au petrecut la fel de bine pentru el ca şi pentru restul echipei.

— Pentru Roshan! strigă Hammie, trezindu-mă la

realitate. Cel mai valoros jucător care-l distruge pe Tremaine!

Roshan îşi revine puțin la auzul numelui lui Tremaine, dar se ascunde după un zâmbet.

— Pentru Hams! răspunde el. Hoața a o mie de energizante!

— Pentru Emika! exclamă Asher.

Obrajii îi sunt roşii, pometii ridicați de un rânjet uriaş. Clatină din cap.

— Fato, ne-ai făcut într-adevăr o *surpriză*!

— Pentru Emika!

— Pentru Emika!

Uralele continuă. *Trebuie să mă strecor afară,* mă gândesc, râzând împreună cu ei. S-ar putea ca imaginația mea să exagereze, dar zâmbetul lui Ren pare mai încordat ca niciodată, iar bucuria pentru mine, falsă.

Nu durează mult până când haosul din cameră atinge apogeul. Asher se lasă pe Hammie, repetându-i încontinuu că o iubeşte. Ea îi şopteşte lucruri în ureche. Microfonul de karaoke protestează când Ren urlă o notă falsă în el. Roshan tresare. În timp ce toată lumea izbucneşte iar în râs, îmi iau telefonul şi îi scriu lui Hideo.

Unde eşti acum?

Trec câteva secunde. Niciun răspuns. Poate Kenn s-a bazat prea mult pe mine sau prea puțin pe încăpățânarea lui Hideo. Îmi muşc buza, apoi îi mai scriu un mesaj.

Am informații pentru tine. Cel mai bine ar fi să vorbim direct. E urgent.

Informații de la vânătorul lui. E singurul lucru pe care m-am gândit să-l spun ca să-l conving să ne vedem.

Trece timpul. Chiar când încep să cred că m-a judecat greşit Kenn, apare un mesaj criptat. Îmi confirm identitatea ca să-l deblochez şi îmi apare o adresă pe ecran. Adresa lui Hideo. Aproape că mă scufund de uşurare. Apoi, salvez locația în GPS şi şterg mesajul.

Lângă mine, Asher ridică glasul:

— Vrea cineva să jucăm un joc pe shoturi? Trebuie să chemăm chelnerul.

Sar în picioare.

— Merg eu să-l caut, mă ofer, apoi mă îndrept ață spre uşă.

Perfect. Până când ajunge chelnerul la ei, vor fi atât de ocupați să se distreze, încât nimeni nu-şi va da seama că am plecat. Am suficient timp să inventez o scuză bună. Ies din cameră şi mă grăbesc pe hol. Scot harta cu locația curentă a lui Hideo.

Punctul lui auriu apare undeva în zona de nord a oraşului. Mă grăbesc pe un coridor lăturalnic. Câteva clipe mai târziu, acesta mă scoate în aleea strâmtă din spatele clădirii, aproape de pubele.

O burniță rece a umezit trotuarul, iar când ies afară, mă loveşte o pală de aer rece, nocturn. Luminile de neon se reflectă în umezeală, pictând pavajul într-o menajerie de auriu, verde şi albastru împrăştiate. Numărul străzii, 16, pluteşte în galben strălucitor deasupra trotuarului, iar o linie punctată aurie duce de unde stau eu până la colț, unde se întoarce la dreapta şi dispare. Un mesaj

vesel de Start! şi un timp estimat al sosirii plutesc în centrul câmpului meu vizual, aşteptând să urmez harta. Treizeci de minute.

Tremur. Îmi trag gluga hanoracului ca să-mi acopere tot părul şi îmi pun o mască neagră. Descarc şi un chip virtual ca să mă deghizez. Oricine de pe stradă care e logat în NeuroLink ar trebui să mă vadă acum ca pe o străină, şi nu ca pe cineva care a apărut la ştiri. E mai bine decât fără nicio deghizare. Îmi arunc skateboard-ul electric şi sar pe el. Mă poartă în față, iar eu urmăresc linia aurie.

O jumătate de oră mai târziu, ajung într-un cartier liniştit de lux, de pe un deal care se înalță peste oraş. Durata rutei se modifică pe măsură ce avansez, numărând minutele până la destinație. Burnița s-a transformat într-o ploaie monotonă, trecând prin hanoracul meu şi udându-mi părul. Încerc să mă opresc din tremurat.

În sfârşit, ajung. Linia punctată aurie se opreşte în fața porților unei reşedințe plăcute, bine luminate, cu un zid curbat şi lei sculptați la intrare. Nu ştiu cât de multă securitate are de obicei Hideo la reşedințele sale, însă în seara asta cel puțin cinci maşini sunt acolo, iar două gărzi de corp sunt postate la poarta din față, aşteptându-mă. Alții par să fie împrăştiați pe domeniu.

Unul dintre ei mă abordează acum, apoi îmi spune să ridic brațele. Îmi dezactivez chipul virtual şi fac ce mi se spune. Mă inspectează temeinic, oprindu-se să îmi verifice şi skateboard-ul. Când e mulțumit, îmi ține o umbrelă, în timp ce mă grăbesc spre intrare.

— E OK, nu mai am nevoie de umbrelă, îi spun bărbatului. Când mă priveşte suspicios, de parcă nu ar

primi niciodată acest ordin, fac un gest către hainele mele umede. Serios.

O lasă jos ezitant şi mergem în tăcere pentru o clipă, înainte de a ajunge la intrarea principală. În interior, aud un câine lătrând.

Hideo răspunde la uşă. Paznicul lui clipeşte surprins, de parcă nu ar fi ceva caracteristic. Poartă încă hainele de mai devreme, însă şi-a rulat o mânecă a cămăşii până la cot, iar la cealaltă îşi desface butonul. Gulerul îi este întors, nasturii de sus, deschişi, iar cravata neagră e desfăcută peste umeri. Părul lui e umed de câteva picături de ploaie, iar şuvița argintie străluceşte în alb. Pare îngrijorat şi uimit, iar mie îmi aminteşte brusc cât de tânăr e. Uit asta foarte uşor.

— Eşti leoarcă, remarcă el.

— Iar tu eşti în viață, răspund. Asta e bine.

Garda de corp ne lasă singuri. Hideo deschide larg uşa şi mă invită înăuntru. Lângă el tropăie un câine gras, portocaliu cu alb, cu lăbuțe scurte şi urechi enorme, ca de vulpe. Se opreşte în fața mea, dă din ciotul de coadă şi mă priveşte cu un zâmbet gâfâit. Îl mângâi viguros, apoi îmi scot pantofii uzi lângă uşă şi păşesc înăuntru.

Casa este impecabilă, cu tavane înalte şi mobilă modernă, frumoasă. O muzică în surdină se aude dintr-un sistem de sunet integrat. Spre surprinderea mea, nu văd nicio literă virtuală, nicio culoare şi niciun număr. Totul e real. Cât oare o costa o casă atât de superbă într-un oraş atât de scump ca Tokio?

— Tremuri, îmi spune.

— Trebuie să mă scapi de haine. Îmi dau seama ce-am spus şi mă înroşesc. Adică, ştii…

Colțurile gurii lui Hideo se ridică într-un zâmbet, o schimbare scurtă a expresiei lui serioase, iar el îmi face semn să-l urmez.

— Îți aduc nişte haine uscate.

— Am văzut un singur fişier de la Ren, îi spun, în timp ce ne îndreptăm în jos pe hol. Apoi îi pomenesc numele. E evident că Zero a avut intenția unui... asasinat. Ce face garda ta de corp?

— Va supraviețui. Am trecut prin atacuri mai grave decât cel de azi.

Atacuri mai grave.

— Vreo veste despre făptaş?

Hideo clatină din cap, rulându-şi cealaltă mânecă până la cot. E obosit, iar proasta dispoziție încă nu s-a evaporat.

— Kenn spune că electricitatea a fost întreruptă complet. În confuzia creată, oricine ar fi fost, a reuşit să dispară şi să se amestece în mulțime. Vom studia fiecare colț şi nişă de dom pentru dovezi, însă nu vreau să mint. Erau pregătiți.

Făptaşul e încă în libertate. Încerc să-mi reprim teama.

— Doar pentru că nu s-a întâmplat nimic azi nu înseamnă că Zero nu aşteaptă să acționeze. Ar putea face parte din planul său măreț. Inspir adânc. Vor încerca iar. E posibil să fi încercat şi înainte. Şi vor fi suficiente ocazii când nu vei fi la fel de bine păzit ca în dom.

Buzele lui Hideo se strâng uşor, însă e singurul răspuns pe care mi-l dă cu privire la siguranța lui. Se opreşte pentru moment să mă privească.

— A raportat vreo informație despre tine?

Ezit. Nu m-am gândit la posibilitatea ca Zero să fi adunat informații despre *mine* din obiect, iar ideea mă face să mă cutremur, chiar dacă mă încălzeşte îngrijorarea vădită a lui Hideo.

— N-ar trebui să fie posibil, spun. Sunt bine. În plus, nu trebuie să ne îngrijorăm pentru mine. Cu cât descopăr mai multe piese, cu atât mai rău sună.

— Gărzile mele de corp sunt obişnuite să fie atente. După avertismentul tău, am verificat întreaga casă. Vor fi toți cu ochii-n patru.

— Nu la asta mă refer. Hideo, ai fost în pericol de *moarte* azi. Îți dai seama, nu?

— Aici sunt apărat. Numai în reşedință sunt opt agenți de pază. Face un semn spre restul casei. Oricum, se pare că te apropii tot mai mult de dezlegarea misterului.

— Nu înțeleg cum poți fi atât de calm, îi spun, din ce în ce mai frustrată. Nu e de mirare exasperarea lui Kenn. Trebuie să pleci din Tokio. Nu e sigur aici. Fiecare clipă în care rămâi te pune în pericol.

Hideo îmi aruncă o privire serioasă.

— Nu voi fi gonit din oraşul meu de o amenințare vagă, răspunde el. Pentru prima dată de când îl cunosc, o notă de furie i se strecoară în voce. Nu e prima dată când cineva m-a avut în colimator, şi nu va fi nici ultima.

Sunt pe cale să ridic vocea, dar strănut. Aerul rece din casă mi se strecoară prin hainele ude şi îmi dau seama că-mi clănțăne dinții.

Hideo strânge din buze.

— Continuăm după ce te încălzeşti. Hai cu mine.

Ajungem la un dormitor spațios, cu pereți de sticlă

care duc spre o grădină Zen liniştită, decorată cu lumini aurii, care atârnă. O baie largă este conectată la o parte a camerei.

— Nu te grăbi, spune Hideo, făcând semn spre baie. Mai vorbim când eşti gata. Vrei un ceai?

O *ceaşcă de ceai delicioasă după o tentativă de asasinat. Cum să nu.* Încuviințez, fiindcă mi-e prea frig să-l contrazic.

— Sigur.

Hideo închide uşa dormitorului şi mă lasă singură. Expir îndelung. Până acum, nu prea m-am descurcat să-l conving că se află într-un pericol real. Oftez şi-mi scot hanoracul, jeanşii şi lenjeria, aşezând cu grijă totul pe cadă, să se usuce. Reflexia din oglindă îmi atrage atenția. Machiajul din joc e întins, spălat de ploaie, iar părul îmi atârnă în şuvițe ude, colorate. Nu e de mirare că Hideo nu mă ascultă: arăt pe jumătate nebună. Privirea îmi rătăceşte de la mine la restul băii. Duşul este enorm, cu un cap lat, instalat chiar pe tavan. Deschid robinetul şi las apa fierbinte să scoată aburi, apoi păşesc înăuntru.

Duşul îmi spală câteva dintre gândurile nebuneşti, iar când ies, mă simt ceva mai liniştită fiind aici. Mă şterg cu un prosop şi îmi răsucesc părul ud în două cozi neglijente, apoi ies din baie.

Mă aşteaptă deja câteva haine curate. Un pulover crem. O pereche de pantaloni de pijama largi. Trag puloverul pe mine. Miroase ca Hideo şi e atât de larg, încât atârnă până aproape de genunchi. Gulerul alunecă într-o parte, dezvelindu-mi un umăr. Nici măcar nu încerc pantalonii; sunt mult prea lungi.

Pornesc spre uşa dormitorului, o deschid şi merg

până la jumătatea holului, ca să-i spun că am nevoie de ceva mai scurt.

Dar el e deja acolo, ținând o ceaşcă într-o mână, gata să bată la uşă cu cealaltă.

— Emi…, începe, când mă vede.

Ne blocăm amândoi.

Hideo clipeşte. Ochii lui trec peste puloverul larg, apoi se mută într-o parte.

— Voiam să te întreb dacă ai vreo preferință de ceai, îmi spune.

Umărul şi picioarele îmi sunt brusc foarte expuse, iar îmbujorarea din obraji atinge un nivel magmatic. Încep să mormăi câteva cuvinte.

— Scuze… Voiam să întreb dacă ai, ăăă, pantaloni mai mici. O altă replică slabă. Adică, nu că ai avea pantaloni mici care să mi se potrivească…

Iată cum îmi sap singură groapa.

— Adică, pantalonii de pijama tot cădeau…

Mă pricep la săpat. Tresar, apoi clatin din cap şi mă opresc, lăsându-mi mâinile să se învârtă, de parcă mi-ar putea transmite intenția.

Hideo râde uşor. Dacă imaginația nu îmi joacă feste, o îmbujorare vagă îi colorează şi lui obrajii.

Mă trezesc brusc din reverie şi îi trântesc uşa în nas.

Urmează o pauză, apoi se aude vocea familiară a lui Hideo.

— Îmi pare rău, spune el. Găsesc ceva mai bun.

Apoi paşii lui se îndepărtează pe hol.

Mă îndrept spre pat, îmi îngrop fața în cearşafuri şi icnesc.

Câteva clipe mai târziu, Hideo crapă puțin uşa şi

flutură orbeşte o pereche de pantaloni scurți. Îi iau. Îmi sunt largi, dar măcar stau pe mine.

Mă aventurez pe hol şi apoi în living, unde Hideo citeşte lângă şemineu. Câinele s-a întins la picioarele sale, sforăind uşor. Ferestrele de aici dau spre grădină, iar răpăitul ploii se aude pe sticlă. Pereții sunt acoperiți de portrete şi de rafturi cu cărți – ediții princeps imaculate –, organizate ordonat şi aranjate cu gust. Apoi, mai sunt şi rafturi pe care sunt expuse jocuri şi console video de colecție, la fel şi prototipuri a ceea ce par a fi primele versiuni ale ochelarilor NeuroLink. Unele dintre ele sunt mari cât cărămizile, dar devin tot mai mici şi mai uşoare, până la prima ediție a ochelarilor oficiali, sprijinită la capătul rafturilor.

Hideo îşi ridică ochii din carte când mă aude apropiindu-mă, apoi mă vede studiind rafturile.

— Mama mea a avut grijă de primele mele prototipuri de NeuroLink, îmi explică el. Ea şi tata s-au asigurat că le păstrează.

Mama lui, expert în neurologie, şi tatăl lui, care avea un atelier de reparații.

— Sunt într-o condiție excelentă, remarc, admirând prototipurile.

— Ei cred că obiectele au suflet. Cu cât investeşti mai multă dragoste în unul, cu atât devine mai frumos.

Zâmbesc, simțindu-i afecțiunea din voce.

— Trebuie să fie foarte mândri de ce ai creat.

Hideo ridică din umeri, însă pare încântat.

— N-ai niciun fel de realitate augmentată acasă, îi spun, aşezându-mă.

Clatină din cap.

— Îmi place să-mi păstrez casa ca în realitate. E

mult prea uşor să te pierzi într-o iluzie, răspunde el, arătând spre cartea din mână.

Sunt foarte conştientă de apropierea noastră, de parcă i-aş putea simți fantoma prezenței pe pielea mea.

Inspir adânc.

— Ai duşmani? Cineva care ar dori să te rănească? Poate un fost angajat? Un vechi partener de afaceri?

Hideo priveşte într-o parte. După o vreme, răspunde:

— Există suficiente persoane care detestă Warcross şi NeuroLink. Nu toată lumea apreciază inovația. Mulți se tem de ea.

— Cât de ironic este că Zero se teme atât de mult de ea, răspund, însă îşi foloseşte propriile cunoştințe de tehnologie ca să te oprească.

— Nu pare a fi o persoană care să se streseze cu logica.

— Şi Ren? Ar trebui să-l descalifici imediat. E destul de limpede că e implicat în plan. S-ar putea să fie implicat şi în a-ți face *rău.* Dacă fişierul pe care l-am văzut azi a fost menit pentru el? Dacă a trimis cumva un semnal din joc către persoana care te-a atacat?

Hideo meditează o clipă la asta, apoi clatină din cap.

— A fost o sursă de informații de încredere şi s-ar putea să ne conducă la alte indicii. Dacă îl îndepărtez acum, va fi evident pentru Zero că ştim despre el. S-ar putea să te bănuiască pe *tine.*

Oftez, dorindu-mi să pot contracara argumentele.

— De ce nu vrei să pleci din Tokio? Ai fi putut să mori azi.

Hideo mă priveşte. Ochii săi reflectă lumina focului.

— Şi să-i comunic lui Zero că a câştigat? Nu. Dacă planul său e doar o amenințare la adresa mea, aş fi

uşurat.

Conversația noastră lâncezeşte. Mă străduiesc să spun ceva, dar nimic din ce îmi vine în minte nu pare potrivit, aşa că rămân tăcută, prelungind stânjeneala. Ochii mei rătăcesc iar spre rafturi, şi apoi spre portretele de pe pereți. Sunt fotografii ale lui Hideo de când era copil şi apoi adolescent, ajutând la atelierul tatălui său, citind la fereastră, jucându-se, pozând cu o grămadă de medalii la gât, zâmbind pentru primele fotografii de presă după ce ajunsese la ştiri. Ciudat. Copil fiind, Hideo nu avea nici şuvița argintie din păr, nici cele câteva fire argintii pierdute printre gene.

Apoi, ochii mi se opresc asupra unei fotografii anume. În ea apar *doi* băieți.

— Ai un frate? întreb, fără să mă gândesc.

Hideo tace. Imediat, îmi amintesc de avertismentul pe care l-am primit înainte de a-l întâlni prima dată. *Domnul Tanaka nu răspunde niciodată la întrebări private despre familia sa. Trebuie să îți cer să nu menționezi nimic despre asta.* Vreau să mă scuz, dar cuvintele îmi mor pe buze când îmi dau seama că e mai mult decât atât. Expresia lui Hideo e ciudată. Îi este *teamă.* Am atins o rană veche, un abis abia cicatrizat.

După o tăcere lungă, Hideo îşi coboară privirea şi se uită la ferestrele acoperite de picături.

— Am *avut* un frate, răspunde el.

Domnul Tanaka nu răspunde niciodată la întrebări private despre familia sa. Dar tocmai ce a răspuns, s-a deschis în fața mea, oricât de vag. Îmi dau seama cum sună cuvintele străine pe buzele sale, pot remarca disconfortul pe care i-l pricinuieşte rostirea lor. Asta înseamnă că nu invită niciodată pe nimeni la el acasă,

unde vulnerabilitatea asta atârnă pe pereți? Îl privesc, dorindu-mi să-mi spună mai multe. Când nu o face, spun singurul lucru potrivit în astfel de momente:

— Îmi pare rău.

Hideo mă scuteşte, aplecându-se spre masă.

— Ai zis că vrei ceai, spune el, ocolindu-mi cuvintele în acelaşi fel în care a făcut-o când ne-am întâlnit la sediu.

Momentul de slăbiciune pe care mi l-a oferit s-a evaporat deja, în spatele scutului.

Asta e partea de trecut care îl bântuie, mă gândesc, amintindu-mi de complicitatea în suferință pe care am simțit-o când i-am spus despre tata. Orice s-ar fi întâmplat, încă nu s-a obişnuit. S-ar putea să-i explice refuzul încăpățânat de a rămâne în siguranță. Dau din cap în tăcere, apoi mă uit cum toarnă o ceaşcă pentru mine şi una pentru el. Mi-o întinde pe a mea, iar eu o iau cu ambele mâini, savurând căldura şi mirosul curat.

— Hideo, încep uşor, încercând iar. Am grijă să mă țin departe de secretele din trecut. Nu vreau să te văd rănit. Nu ai stat cu mine în Bârlogul Piraților, ca să simți prezența nefastă a tipului. Nu ştiu încă ce pune la cale, dar e periculos. Nu te poți juca aşa cu viața ta.

Hideo zâmbeşte puțin.

— Ai venit până aici în seara asta doar ca să mă convingi să părăsesc Tokio, nu?

Tachinarea sa mă face să roşesc iar, şi asta mă enervează. Pun ceaşca jos şi ridic din umeri.

— Păi nu am crezut că pot să discut asta cu tine altfel decât în persoană. Şi voiam să te avertizez cumva, fără să fiu auzită de coechipierii mei.

— Emika, spune el. Nu e nevoie să-mi oferi un motiv

pentru venirea ta aici. Apreciez că ai grijă de mine. Mi-ai salvat viața azi, să ştii.

Orice voiam să spun păleşte în comparație cu privirea din ochii lui. Pune şi el ceaşca jos, şi se apropie de mine. Mişcarea îmi trimite un fior de-a lungul spinării.

— Sunt bucuros că eşti aici.

Îi caut ochii, încercând să-mi liniştesc bătaia inimii.

— Eşti?

— Poate că am fost prea subtil.

Până acum, am presupus că toate interpretările pe care le-am dat cuvintelor lui au fost exagerări ale mele, însă e dificil să nu înțeleg afirmația asta. *Vorbeşte suficient de mult despre tine,* a spus Kenn. Înghit cu greu, dar nu mă retrag.

— Cu privire la ce? şoptesc.

Genele lui Hideo sunt coborâte şi există ceva nesigur şi dulce în privirea lui. Ezită. Apoi flutură o mână, cu un gest subtil, şi un ecran transparent apare în câmpul meu vizual.

Vă conectați cu Hideo? întreabă acesta.

— Lasă-mă să-ți arăt ceva, spune el. Este un sistem nou de comunicare la care lucrez acum. O modalitate sigură să mă contactezi.

Privesc o clipă fereastra plutitoare, apoi accept. Marginile câmpului meu vizual strălucesc în albastru.

— Ce face? întreb.

Trimite-mi un gând, Emika.

Este vocea lui Hideo, groasă, caldă şi profundă, care îmi răsună în minte. Un fior de surpriză mă străbate. Când mă uit la el, nu a deschis deloc gura şi nici nu a făcut vreo mişcare. E telepatie prin NeuroLink,

următoarea etapă în trimiterea mesajelor, o legătură intimă, secretă, care ne conectează. Tresar la noutate, apoi îi trimit un gând şovăielnic.

Eşti în mintea mea?

Doar dacă o permiți. Eşti liberă să dezactivezi Conexiunea noastră oricând doreşti.

Nu mă pot abține să nu zâmbesc, prinsă între un sentiment de nelinişte şi unul de încântare. A trecut aproape un deceniu de când Hideo a creat ceva care a schimbat lumea, şi totuşi, iată că face asta mai departe, an după an. Clatin din cap, nevenindu-mi a crede.

E incredibil.

Hideo zâmbeşte, iar dispoziția proastă îl părăseşte pe moment.

Nu cred că-ți dai seama cât de mult îmi place compania ta. Aşa că vreau să-ți spun un secret.

Brusc, îmi dau seama nu doar că pot să-i aud cuvintele în minte prin noua Conexiune, ci şi că pot *simți* ceva. Pot *simți* o parte a emoțiilor lui prin conexiune. *Ah,* mă gândesc, fără să-mi dau seama, ținându-mi respirația.

Pot simți dorință în el, o căldură densă, copleşitoare. Față de *mine.*

Am vrut de mult să te sărut, gândeşte el, apropiindu-se, *încă din noaptea în care te-am văzut în rochia aceea albă.*

Petrecerea de la Sound Museum Vision. Sunt dintr-odată foarte conştientă de umărul dezgolit. Curentul ferm al emoțiilor sale care trece prin Conexiune mă face să amețesc, iar eu mă întreb dacă poate simți acelaşi lucru venind de la mine, bătăile rapide ale inimii mele, căldura care îmi aleargă prin vene. Probabil că da,

fiindcă un colț al zâmbetului se ridică puțin.

Deodată, în lumina scăzută şi cu această nouă conexiune, mă simt îndrăzneață. Spațiul s-a încălzit prea tare. *Atunci?* îl întreb.

Atunci. Privirea îi cade pe buzele mele. *Poate c-ar trebui să facem ceva în privința asta.*

Nu pot să mă gândesc decât la cât de aproape e, la ochii lui întunecați, la respirația lui, pe care o simt pe piele. Acum are o scânteie în ochi, o întunecare, ceva aprins şi flămând, ceva pe care-l *doreşte.* Ezită, timp de o secundă agonizantă. Apoi îşi înclină capul spre mine. Pielea moale a buzelor sale o apasă pe a mea şi, înainte să-mi dau seama, mă sărută.

Mi se zbat pleoapele peste ochii închişi. La început e blând, emoțiile sale sunt reținute şi caută, iar una dintre mâini îmi mângâie cu grijă fața. Mă aplec spre atingerea lui, comunicându-i că vreau mai mult, visând la ce va face mai departe. *Poți să simți ce vreau?* Parcă răspunzând, un geamăt de plăcere i se rostogoleşte în gât. Apoi se trage şi mai aproape, mă țintuieşte pe canapea şi mă sărută mai tare. Conexiunea dintre noi ne amplifică emoțiile de zece ori, iar eu mă zbat pentru aer, copleşită de căldura dorinței lui, care trece prin noi, şi de propria mea pasiune, care-i răspunde. Pot să-i simt gândurile, imagini ale mâinilor lui pe pielea mea, mângâind coapse goale. Întregul meu corp e străbătut de furnicături. Mâna lui se afundă în părul meu şi îmi ridică bărbia spre el. Prin vârtejul gândurilor, îmi dau seama că mi-am încolăcit brațele în jurul gâtului său şi l-am tras mai aproape, până când fiecare centimetru al corpului meu e lipit de al lui. E atât de cald, iar muşchii brațelor şi pieptului atât de fermi sub haine! Sunetul

ploii care bate în geam se aude mai departe în fundal.

Hideo se îndepărtează o secundă, cu buzele chiar deasupra alor mele. Respirația sa e uşoară şi elaborată, sprâncenele încruntate, iar focul din priviri e încă prezent. Emoțiile sale se izbesc de ale mele, rostogolindu-se ca una, iar el e ca o carte deschisă, versiunea lui rezervată, distantă şi corectă dispărând pentru a face loc acelei părți care e necugetată şi sălbatică. Tremur sub imperiul simțurilor, nesigură pe ce să mă concentrez, dorind totul în acelaşi timp şi străduindu-mă să găsesc cuvintele perfecte.

Bine, icnesc eu. *În mod clar, ai fost prea subtil.*

Zâmbetul lui secret revine.

— O să mă revanşez, îmi murmură în ureche, apoi mă sărută iar.

Dinții mei îl trag în joacă de buza de jos. Hideo geme, surprins, şi începe să îmi sărute maxilarul. Buzele sale continuă pe gât, trimițându-mi fiori pe şira spinării. Mâna lui caldă şi-a găsit drum sub puloverul meu şi îmi mângâie spatele gol, trasându-mi curbura coloanei. Simt bătăturile de la baza degetelor lui, aspre pe pielea mea. Un milion de gânduri îmi trec prin minte. Mă arcuiesc spre el. Vag, îmi dau seama că am alunecat pe toată lungimea canapelei, că am capul pe brațul ei şi că trupul lui Hideo mă apasă sub greutatea lui. Buzele îi trec de la gât la claviculă, sărutându-mi linia tatuajului şi umărul gol.

Apoi, dintr-odată, o înțepătură dintr-o emoție diferită străbate furtuna de sentimente, o urmă de îngrijorare pentru el. Spre dezamăgirea mea, Hideo mă mai sărută doar o dată. Oftează, înjurând uşor în urechea mea, şi se retrage. Deodată simt că mi-e frig, şi

încă sunt ameţită de tot ce s-a întâmplat. Încet, mă ridic în coate şi îl privesc. Mă ajută să mă ridic complet, apoi mâinile lui rămân peste a mea, pentru o clipă. Conexiunea dintre noi se relaxează, pulsând, până când e din nou calmă şi liniştită.

— Te implic într-o situaţie mai complicată decât ai anticipat, spune el într-un târziu.

Mă încrunt la el, încă fiindu-mi greu să respir.

— Păi, nu mă plâng. Mă aplec mai aproape de el. Îl voi găsi pe Zero. O să termin ce am început.

Mă mai priveşte pentru un moment, apoi scutură din cap şi zâmbeşte. Scutul atent pe care-l poartă mereu în jurul lui a căzut, lăsând un strat interior expus. *Vrea să-mi spună ceva.* Văd lupta care se duce pe chipul lui.

— Nu te mai reţin în seara asta, spune el. Inima lui se retrage din nou în spatele scutului. Coechipierii tăi probabil că vor să sărbătorească împreună cu tine.

Cu asta, se întinde şi ne deconectează. Brusca absenţă a acelui curent subtil de emoţii şi a ecoului vocii lui în mintea mea mă fac să mă simt pustie. Un buton micuţ a rămas în colţul câmpului meu vizual, pe care pot apăsa ca să ne reconectăm.

Încerc să fiu de acord, ca să nu-mi remarce dezamăgirea.

— Da, mormăi. Sărbătorim. Ar fi bine să mă întorc.

Mă sărută pe obraz.

— Vorbim mâine, spune el.

Dar chiar când se retrage, ştiu că spaţiul dintre noi s-a schimbat permanent.

Încuviinţez ca prin vis, de parcă m-aş putea opri din a consuma drogul care este el.

— Da.

22

În următoarele zile, celelalte echipe oficiale îşi joacă prima etapă.

Andromeda învinge Ogarii Sălbatici în timp record, într-o lume situată într-un labirint de catacombe în flăcări. Dragonii Iernii îi învinge pe Titani, într-o junglă plină de capcane. Vânătorii-de-furtuni îi învinge pe Bastarzii Regali, pe străzile luminate de neoane ale unui cosmodrom futurist. Şoimii-de-tundră avansează contra Fantomelor, Cuceritorii Castelului îi învinge pe Cei-care-păşesc-în-vânt, Regii Norilor îi distrug pe Vrăjitori şi, spre surpriza tuturor, Vikingii Zombi îi învinge pe Lunetişti.

Privesc şi analizez fiecare joc, împreună cu coechipierii mei. Mă antrenez cu ei, când începe a doua etapă. I-am învins pe Vânătorii-de-furtuni fulgerător. Asher şi căpitanul acestora, Malakai, s-au înfruntat unu-la-unu în vârful unui turn izolat, în timp ce restul ne-am luptat ca să ajungem sus.

În fiecare zi, cercetez informații despre alți jucători. Caut semne de la Ren, în timp ce se mişcă prin dormitoare. Nu se uită în ochii mei. Mă întreb dacă ştie.

Noaptea, visez că sunt în patul lui Hideo, printre cearşafuri învălmăşite, cu mâinile mângâindu-i spatele gol, ale lui ținându-mi şoldurile. Visez că intră cineva în casa lui, în timp ce dormim, şi că mă trezesc lângă el ca să văd o siluetă fără chip, în armură neagră, stând lângă pat. Îmi imaginez ştirile din dimineața următoare, despre moartea lui Hideo. Mă trezesc brusc, icnind.

●●●●●

Bună dimineața, frumoaso!

Mă trezesc într-o zi întunecată şi furtunoasă, cu mesajul lui Hideo pe telefon. Lumina din camera mea e albastră-cenuşie, iar inima îmi bate cu putere, după încă o noapte de vise agitate. Citesc de câteva ori mesajul înainte să mă asigur că e bine şi sănătos, şi apoi îmi trântesc iar capul pe pernă şi oftez, leşinată de uşurare. Un zâmbet minuscul îmi animă colțurile buzelor.

'Neața!

Apoi mă ridic, îmi pun o bluză şi mă îndrept spre baie ca să-mi pun lentilele de contact. Când mă întorc, pe ecran clipeşte o solicitare, întrebând dacă doresc să mă Conectez cu Hideo. Sunt de acord şi, o clipă mai târziu, un Hideo virtual e în camera mea, încă fără cămaşă, pe care e în procesul de a o îmbrăca. Îşi toarnă o ceaşcă de cafea, în timp ce câinele lipăie fericit în cerc. E ciudat într-un mod plăcut să-l văd pe Hideo într-un fel în care nu-l mai vede nimeni: copilăros, relaxat, complet vulnerabil, cu părul ciufulit şi ud după duş, cu pantalonii de trening atârnând jos pe şolduri. Lumina palidă care intră prin ferestrele lui îi încadrează părul şi fața.

Zâmbeşte când mă vede.

— Înainte să întrebi, spune el, arătând spre partea pe care nu o pot vedea, garda mea de corp e chiar la uşă.

Zâmbesc şi eu, clătinând din cap.

— Mă bucur că-ți iei în sfârşit în serios siguranța. Apoi redevin serioasă. Bănuiesc că nu te-ai mai gândit să părăseşti Tokio?

Hideo soarbe din cafea.

— Etapa a doua începe săptămâna asta. Dacă nu sunt acolo, oamenii vor începe să pună întrebări.

Oftez.

— Doar… gândeşte-te la asta, te rog!

O gardă de corp îl strigă. Hideo întoarce puțin capul.

— Domnule Tanaka, spune traducerea mea. Reporterii sunt gata pentru interviu.

Hideo face un semn subtil din cap către garda de corp.

— Într-o clipă, spune.

Se apropie de mine până când ne separă doar câțiva centimetri, apoi se apleacă. Dacă ar sta în camera mea acum, i-aş simți probabil respirația pe gât.

— Promit să mă gândesc la asta, murmură el. Dar trebuie să înțelegi că e foarte greu, câtă vreme eşti aici, în oraş.

Degetele de la picioare mi se îndoaie şi mă cutremur de plăcere. Prin Conexiune, pot spune că emoțiile mele îl ating în valuri. *Eşti fără speranță,* gândesc către el.

Doar dimineața.

Îmi amintesc că nici în seara aceea nu ai fost altfel.

Îşi coboară privirea şi lumina i se agață de gene. Are un zâmbet pe buze. *Mi-ar plăcea să te sărut acum.*

Dar dacă nu te-aş lăsa? îl tachinez.

Mă răneşti, Emika.

Râd. *Poate vreau să sărut pe altcineva.*

Gelozia i se citeşte pe chip, iar ochii lui se înnegresc precum tăciunii. Chiar în ciuda distanței fizice dintre

noi, îi simt emoțiile prin Conexiune, dorința aceea delicios de caldă. *Vino la mine astă-seară.*

Stomacul mi se strânge. *Dar coechipierii mei…*

Va merita.

Roiul de fluturi se roteşte ameţitor.

— Acasă la tine? şoptesc, incapabilă să-mi ascund zâmbetul.

Ezită. Nesiguranța i se citeşte din nou pe chip şi, pentru o clipă, cred că va scutura din cap şi se va răzgândi din nou. După o pauză, totuşi, mă surprinde cu o încuviințare. *Vino cu mine. O să-ți arăt vechea mea casă.*

Bătăile inimii mi se întețesc. E un alt secret din trecut. O simt în vocea lui, o simt prin Conexiune. Mă trezesc încuviințând. *OK,* spun.

Ne deconectăm amândoi, iar eu expir, apoi mă ridic şi ies din cameră.

Când ajung la parter, afară plouă cu găleata. Hammie şi Asher sunt pe canapelele din living, prinşi într-o dezbatere cu voce scăzută despre cum să distrugă apărarea Regilor Norilor. Asher şi-a petrecut brațul pe după spătarul canapelei, iar mâna lui atinge leneş umărul lui Hammie, care nu îşi schimbă poziția. Roshan joacă un joc şi difuzează totul în direct pe canalele sale sociale. Ren nu e nicăieri. Dormitoarele sunt liniştite, cu excepția ploii care răpăie pe tavanul de sticlă.

— Emika.

Aproape că sar în sus când aud vocea lui Ren. Pumnul meu se ridică din instinct, iar eu mă răsucesc şi-l văd în spatele meu pe hol, de parcă s-ar duce spre camera lui. Expir şi cobor pumnul. Ar fi trebuit să-l simt – ar trebui să mă pricep la „citirea” unei camere.

— M-ai speriat de moarte, bolborosesc.

Ridică o sprânceană la reacția mea, apoi răspunde în franceză. Textul transparent apare pe ecranul meu, traducându-se.

— Eşti mereu pregătită să loveşti oamenii care te surprind?

Toate bănuielile mele cu privire la Ren, după ce l-am urmărit în ultimele câteva săptămâni, trebuie să mă fi făcut agitată în preajma lui.

— Doar pe cei care stau la pândă pe holuri întunecoase.

— Ai o clipă? întreabă el. Vreau să te întreb ceva.

— Despre?

Ren se uită în tăcere la mine.

— Despre Hideo.

Clipesc, momentan lipsită de reacție, iar ochii mei se avântă rapid spre ai lui Ren. Mă priveşte atent. Ce a observat în expresia mea? A încercat anume să mă prindă pe picior greşit, ca să-mi cunoască reacția? Îmi revin iute şi râd derutată.

— De ce, am apărut în vreo revistă de scandal? întreb, exagerându-mi vocea care tachinează.

Ren rânjeşte şi el.

— Ceva de genul, răspunde el. Cuvintele îmi trimit un fior pe şira spinării. Haide, putem discuta în camera mea.

Dacă nu merg cu el, voi părea suspectă. Aşa că mă trezesc urmându-l pe holul care duce la apartamentul lui. *Nu are ce să fie,* îmi spun. În plus, îmi oferă ocazia de a vâna puțin acolo unde nu prea reuşesc: pot *discuta* direct cu una dintre țintele mele potențiale.

N-am mai fost aici, dar e imposibil să ratezi camera.

De pe hol, aud deja sunetul camuflat, dar profund al basului, suficient de tare cât să fie perceput.

Uşa glisează şi dezvăluie un apartament mare, cu o strălucire albastră-neon slabă. El intră. Ezit o secundă, apoi intru şi eu.

Camera lui Ren e complet diferită de a mea, de parcă şi-ar fi personalizat-o. Pătrate de spumă căptuşite acoperă pereții, iar în centrul camerei se află o masă arcuită, deasupra căreia pluteşte un sistem de ecrane, unele arătând ceea ce par a fi măsurătoare de sunet, altele sisteme metrice şi bare pe care nu mă obosesc să le înțeleg. O tastatură muzicală şi un panou cu butoane care alunecă sunt şi ele ataşate de masă. Perechea lui de căşti înaripate se află pe birou. Camera pulsează cu un ritm adânc, care face podeaua să vibreze şi inima mea să țină pasul. Ochii mei se plimbă prin încăpere, uimiți, chiar dacă mai caut şi indicii. Deschid în tăcere profilul spart al lui Ren, iar informațiile despre el se aprind într-un text transparent în jurul lui.

— Voiai să vorbim despre Hideo? întreb.

Încuviințează, apoi se aşază şi se roteşte o dată în scaun. Îşi pune căştile de aur în jurul gâtului.

— Da. Când ne-am întâlnit prima dată, ai zis c-ai mai ascultat ce mixez, nu?

Dau din cap.

— Eram fană a muzicii tale când te-ai lansat prima dată în Franța.

— Uau!

Îmi zâmbeşte, şi nu-mi dau seama dacă e sincer. Se joacă apoi cu câteva dintre barele de pe panou.

— Nu ştiam că mă cunoşteai încă de pe-atunci.

Nu ştiam că mă cunoşteai încă de pe-atunci. Imediat,

un semnal de avertizare îmi răsună în cap.

— Ai fost destul de nişat, îi răspund cu grijă. De parcă încă nu voiai să fii descoperit.

Ren se lasă pe spate în scaun şi îşi pune picioarele pe masă.

— Toată munca mea timpurie era în franceză. Nu ştiam că-mi vorbeşti limba.

Îl privesc punându-şi căştile, iar inima începe să-mi bată mai repede. *Nu ştiam că-mi vorbeşti limba.* Se referă la franceză sau la spartul codurilor?

— Nu înțeleg legătura cu Hideo, încerc eu să-l readuc la subiect. E şi el fan sau…?

— Am tot lucrat la o piesă pentru el, drept cadou, după ce se va termina totul, îmi explică Ren, cu o voce veselă. Ca să-i mulțumesc fiindcă m-a introdus în Wardraft. Voiam să primesc o părere despre ea de la cineva care-l cunoaşte bine pe Hideo şi care-mi cunoaşte muzica. Ştii, ca să văd dacă i-ar plăcea. Se uită spre mine, în expectativă. Tu pari să fii prietenă cu el.

Ştie. *Dar* oare *ştie?* Mă forțez să-mi păstrez surâsul şi ridic din umeri.

— Serios? întreb, pe un ton la fel de vesel.

— Cel puțin, asta cred revistele de scandal.

— Ei bine, spun eu, ținându-mi ochii la acelaşi nivel cu ai lui. Cu toții avem prieteni sus-puşi, nu?

Ren îmi întoarce privirea o clipă, fără să cedeze, apoi se uită într-o parte.

— Uite, ascultă aici. Mi-ar prinde bine ajutorul tău.

Ren a declarat cândva într-un interviu că nu apreciază părerile din afară despre munca sa. Acum, iată-l, oferindu-mi căştile lui, iar eu nu ştiu ce să cred. Când îmi zâmbeşte încurajator, mă întind şi le accept,

apoi mi le pun.

E un bas adânc, împreună cu o vioară lină, deosebită, şi ceva ca nişte clopoței. O vocalistă începe să cânte.

— *Hai să trecem prin Tokio de la zero la şaizeci / Da, de parcă n-am mai avea timp în acest oraş.*

Ascultând, îl privesc pe Ren. E o piesă despre Tokio.

Apoi, aud un vers care mă înfiorează.

— *Ieşi din scenă în forță / Da, hai să ne facem ieşirea.*

E aceeaşi piesă care s-a auzit, pentru o secundă, în Bârlogul Piraților.

E o capcană. Mă uit repede la Ren şi remarc că mă priveşte cu o expresie gânditoare. A compus piesa care s-a auzit în timpul jocului de Darkcross, iar acum mă face să o ascult ca să vadă dacă mi se pare cunoscută. Judecând după felul în care mă priveşte acum, îşi dă seama că am mai auzit melodia. Iar asta înseamnă că ştie că am fost atunci în Bârlogul Piraților, odată cu el.

Ştie că îl urmăresc. Ştie că îl monitorizez pe Zero.

Ren îşi ia căştile înapoi. Ochii lui nu mă părăsesc.

— Crezi că-i va plăcea lui Hideo?

Cuvintele lui sunt nefaste şi mă lupt să-mi păstrez calmul.

— E bună. Poate că o s-o adauge în campionatul de anul viitor.

— Poate c-o va face chiar în finala de anul ăsta, spune Ren zâmbind. Se apleacă în față, îşi propteşte coatele pe genunchi şi mă prinde într-o privire fixă. Trebuie să ne facem ieşirea, nu?

Zâmbesc şi confirm, dar mi se pare o amenințare voalată. Inima îmi bate mai repede. *Să ne facem ieşirea.*

Acum, Ren a repetat versul auzit la Bârlogul Piraților şi, deşi ar putea încă să nu însemne nimic, mintea mea trage o concluzie diferită. Orice pune la cale grupul lui Zero, implicând atât de multe oraşe, dar şi viața lui Hideo, se va întâmpla în finala turneului.

Iar acum Ren ştie că sunt implicată.

23

Câteva ore mai târziu, când mă întâlnesc cu Hideo într-o maşină privată, încă nu am uitat conversația cu Ren. *Poate c-a spus-o în sensul strict al cuvântului.* Dar melodia aceea n-a fost un accident. Ştie c-am fost în Lumea Întunecată şi l-am urmărit – sau, cel puțin, ştie că am fost şi eu la Bârlogul Piraților, în acelaşi timp.

Dacă Hideo îşi dă seama că sunt tulburată, nu pomeneşte de asta. Şi el pare distras. Chiar şi fără Conexiune, simt că este neliniştit, ceea ce-i face privirea distantă; e acelaşi lucru care l-a făcut să se îndepărteze de mine în seara aceea, la el acasă. Dezbat dacă să-i spun despre conversația mea cu Ren, dar decid să n-o fac. E prea vag. Trebuie să sap mai adânc.

Ne deplasăm lent prin ploaie. Câteva ore mai târziu, ajungem în împrejurimile împădurite ale oraşului Tokio, unde acesta face loc colinelor molcome şi străduțelor înguste cu clădiri ordonate de trei etaje, care au acoperişuri elegante vopsite în negru şi roşu. De ambele părți ale drumului se aliniază pini. Un singur pieton merge pe alee, iar un grădinar tunde cu atenție un gard din apropiere, însă, în afară de sunetul slab al foarfecii sale, totul e cufundat în tăcere. Maşina trage în sfârşit în fața unei case de la capătul unei străzi, unde tufişuri

rotunde şi pietre decorează aleea din faţă. Ghivece cu flori se aliniază pe lângă alee în şiruri ordonate. Lumina de pe verandă e aprinsă, chiar dacă e încă după-amiază.

Hideo sună la uşă. De cealaltă parte se aude o voce înfundată, feminină. O clipă mai târziu, uşa se deschide şi dezvăluie o femeie îmbrăcată într-un pulover impecabil, pantaloni şi papuci de casă. Clipeşte prin nişte ochelari care îi măresc ochii. Apoi chipul i se încreţeşte de bucurie când îl recunoaşte pe Hideo. Râde uşor, strigă pe cineva peste umăr în japoneză şi apoi îşi deschide braţele pentru el.

Hideo se înclină, mai jos decât l-am văzut făcând-o pentru oricine.

— *Oka-san,* spune el, înainte s-o cuprindă într-o îmbrăţişare călduroasă.

Îmi zâmbeşte apoi sfios, iar ea se întinde să-i atingă ambii obraji, de parcă ar fi un băieţel.

— Ea e mama mea.

Mama lui! Un sentiment cald mă învăluie, aducând cu sine un fior de emoţie. Mă înroşesc şi îi urmez exemplul, înclinându-mă cât de jos pot. Hideo arată spre mine.

— *Oka-san,* spune el. *Kochira wa Emika-san desu.*

Aceasta este Emika, mă informează traducerea mea.

Murmur un salut ruşinat şi îmi plec capul respectuos. Ea îmi zâmbeşte călduros, mă atinge pe obraji şi pe mine şi spune ceva despre părul meu. Apoi ne invită pe amândoi înăuntru, departe de lume.

Ne scoatem pantofii la uşă şi ne punem papucii de casă pe care ni-i oferă mama lui Hideo. În interior, casa este însorită, confortabilă şi absolut imaculată, cu fotografii înrămate şi plante verzi în ghivece, oale de lut

şi sculpturi metalice bizare.

Un covoraş şi o rogojină de bambus acoperă podeaua livingului, iar pe ele se află o măsuță joasă cu un ceainic şi ceşti. O uşă glisantă deschisă dezvăluie o grădină Zen luxuriantă. Acum îmi dau seama de ce Hideo şi-a personalizat aşa casa din Tokio – probabil îi aminteşte de *acest loc,* de adevărata lui casă. Sunt pe cale să comentez cât de frumoasă e casa, când o voce automată vine din boxele plasate undeva în tavan.

— Bine ai venit acasă, Hideo-san! spune vocea.

În bucătărie, aragazul porneşte sub un ibric, fără ca nimeni să-l fi atins.

Tatăl lui vine să ne salute câteva minute mai târziu. Mă uit la ei, luptându-mă cu un val de invidie. Cuplul se agită pe lângă fiul lor cu entuziasmul părinților care nu ajung să-şi vadă copiii la fel de des cum şi-ar dori.

Mama lui Hideo exclamă ceva despre prepararea unei gustări şi țâşneşte afară, lăsându-şi ochelarii pe masă. Fără să rateze o secundă, Hideo ia ochelarii, o urmează pe mama lui în bucătărie şi îi aminteşte politicos să îi poarte. Apoi deschide frigiderul şi vede că nu sunt produse cu care să se prepare o gustare. Mama lui Hideo se încruntă, derutată, şi îi spune că era sigură că are ceva. Hideo îi vorbeşte cu o voce scăzută, afectuoasă, cu mâinile pe umerii ei, asigurând-o că va trimite pe cineva după mâncare imediat. Tatăl lui îi priveşte de pe hol, tuşind puțin – sunetul arată că ar fi cronic. Mă mir. Niciunul dintre părinții săi nu e în vârstă, însă par mai fragili decât ar trebui. Îmi aminteşte de lucruri neplăcute.

Când Hideo revine lângă mine şi mă vede privindu-l, ridică din umeri.

— Dacă nu îi amintesc eu, sistemul inteligent al casei o va face, îmi explică el. Îi supraveghează când eu nu sunt aici. Refuză să accepte servitori.

Vocea lui pare normală, dar l-am auzit de suficiente ori ca să detectez o tristețe adâncă în esența ei.

— Părinții tăi au locuit dintotdeauna aici? decid să întreb.

— De când ne-am mutat de la Londra. Hideo arată spre obiectele decorative de pe mese. Mama a învățat să facă oale de lut de când s-a retras din activitatea ştiințifică. Sculpturile metalice sunt făcute de tata, sudate împreună din piese de computer rămase în plus de la atelierul de reparații.

Mă opresc să admir o sculptură. Doar acum văd că fiecare piesă, deşi geometrică şi abstractă, pare reprezentativă pentru viețile lor personale. Un cuplu mergând braț la braț. Scene de familie. Unele dintre ele reprezintă părinți cu *doi* băieți. Mă gândesc la portretul pe care l-am văzut în casa lui Hideo.

— Sunt frumoase.

Hideo pare mulțumit, însă eu simt partea aceea tăcută şi întunecată a lui întorcându-se cu cât stăm mai mult aici, de parcă venirea acasă l-ar fi alimentat cu necesarul de energie. Priveşte pe fereastră un moment, apoi îmi face semn.

— Emika, spune, zâmbind uşor, ai încercat un *onsen* de când eşti în Japonia?

— Un *onsen*?

— Un izvor termal.

— Ah. Îmi dreg glasul, iar obrajii mi se colorează. Nu încă.

Hideo arată spre uşă.

— Vrei?

●●●●●

În timp ce soarele începe să apună, Hideo mă duce într-un loc din care se vede un şir de munți, unde există o casă de baie, înconjurată de cireşi în floare. Îl privesc atentă. Starea i s-a îmbunătățit de la sosire, însă nu a trecut complet la personalitatea sa obişnuită. Acum, merg în linişte lângă el, când ne apropiem de intrarea în casa de baie, întrebându-mă cum l-aş putea înveseli.

— Vii des aici? mă interesez, când ne apropiem de intrare.

Hideo încuviințează.

— E *onsen*-ul meu privat.

Apele izvorului termal sunt liniştite, iar deasupra pluteşte un nor de abur. Pietre netede înconjoară marginea izvorului, iar florile cireşilor cad din copaci, ajungând să se odihnească pe suprafața apei. O parte a izvorului dă spre un şir de munți, ale căror creste tocmai surprind ultimele raze ale soarelui. Cealaltă parte dă spre un râu.

Când mă îndrept spre izvor, în halat, Hideo e deja înăuntru. Sunt bucuroasă că e atât de cald. Aşa pot să-mi justific roşeața, care deja amenință să îmi ardă fața, când îi studiez părul ud şi muşchii dezveliți. Îmi dreg glasul, iar Hideo priveşte într-o parte, politicos, dându-mi timp să-mi scot halatul şi să intru în apa fierbinte. Închid ochii şi scot un mic geamăt de uşurare.

— Nu mai plec niciodată, murmur eu, când el mi se alătură.

Îmi dă şuvițele ude de păr pe spate, apoi ne împinge

într-un colț, unde mâinile i se prind de marginea izvorului de-o parte şi de alta a mea. Fața mea e la fel de fierbinte ca apa acum şi îmi dau seama că pielea noastră expusă se atinge.

— Ce înseamnă astea? murmură el, trecându-şi o mână peste brațul meu tatuat.

Degetele lui trasează linii umede pe pielea mea.

Cu o privire mulțumită, mă uit în jos şi îmi întind brațul, ca să vedem tot ansamblul.

— Păi, şoptesc eu, floarea este un bujor, preferata tatei. Degetele mele se îndepărtează de încheietură, urmate de degetele lui Hideo. Valurile oceanului îmi amintesc de California, fiindcă m-am născut în San Francisco.

Mâna lui Hideo se opreşte aproape de cot, pe o sculptură geometrică elaborată care iese din valuri.

— Şi?

— O structură Escher, răspund. Sunt fană.

Hideo zâmbeşte.

— Bună alegere.

Zâmbesc şi eu, foarte conştientă de atingerea lui caldă pe brațul meu. Mâna mea îmi urmăreşte tatuajul, oprindu-se scurt deasupra unei serii de pene stilizate care plutesc spre cer, apoi deasupra cerului care trece într-un câmp de planete, cu inelele înclinate asemeni unui disc vechi, care devine apoi partituri muzicale pe care este scrisă o melodie.

— „Regina Nopții”, aria lui Mozart, termin. Pentru că, ei bine, mă imaginam ca fiind una.

— Hmm. Hideo se apleacă să mă sărute pe gât, iar eu mă cutremur. Un vânător de recompense care circulă prin Lumea Întunecată, şopteşte el. Foarte adecvat.

Închid ochii. Am gura întredeschisă şi absorb căldura braţelor sale încolăcite în jurul meu, a săruturilor care îmi tatuează pielea umedă. Cicatricele aspre de pe încheieturile sale îmi ating talia, când mâinile lui mă trag mai aproape. În ochii lui e o timiditate care-l face să arate foarte tânăr, o expresie care-mi atrage inima spre el. Nu-mi amintesc când am început să ne sărutăm, sau când ne oprim, sau când se sprijină de mine, ameţit, şoptindu-mi numele. Parcă am exista într-o ceaţă de căldură şi amurg, şi nu ştiu unde zboară timpul, însă mi se pare că se lasă noaptea într-o clipită, şi în curând ne înghite întunericul. Acum suntem tăcuţi, cu capetele sprijinite de pietrele care mărginesc izvorul şi privind felinarele care luminează apa cu aur. Deasupra noastră, stelele clipesc una câte una, luând naştere – stele *adevărate,* nu o simulare virtuală. De-abia e trecut de amurg, dar deja pot vedea mai multe stele decât am văzut vreodată, acoperind cerul cu o pătură de lumină.

Hideo are şi el faţa întoarsă spre stele.

— Sasuke se juca în parc, spune el într-un final, vocea lui scăzută umplând spaţiul pustiu.

Îmi întorc capul pe pietre, ca să-l aud mai bine. Pare gânditor acum, cu mintea departe.

De asta am venit aici. Acesta e secretul care-l apasă. Îmi întorc uşor capul spre el, aşteptând să continue. Pare să dezbată în tăcere, întrebându-se dacă să-mi permită accesul în lumea lui va fi o mare greşeală.

— Ce s-a întâmplat? şoptesc.

Oftează, închide ochii o clipă, apoi face o mişcare subtilă cu mâna. Un ecran apare între noi. Hideo împărtăşeşte cu mine o Amintire.

Accept, fără un cuvânt. În clipa următoare, *onsen*-ul şi noaptea care se lasă dispar, iar Hideo şi cu mine stăm la marginea unui parc, înconjurați de o după-amiază aurie de toamnă, unde soarele îmbracă pomii într-o ceață luminoasă. Câteva maşini automate sunt parcate pe alee. Frunze roşiatice şi portocalii alunecă leneş pe jos, stropind iarba verde cu culori calde. La scurtă distanță de noi, doi băieți se îndreaptă spre parc. Îl recunosc imediat pe unul dintre ei ca pe un Hideo copil; celălalt trebuie să fie fratele lui.

— Dar nu inventaseşi încă NeuroLink când s-a întâmplat asta, nu? întreb, privindu-i pe băieți intrând în parc. Cum ai creat Amintirea asta?

— Îmi amintesc fiecare detaliu din ziua aceea, răspunde Hideo. Aveam nouă ani. Sasuke, şapte. Arată spre imaginea fraților. Aşezarea parcului, poziția fiecărui copac, frunzele aurii, temperatura, unghiul luminii… Îmi amintesc totul de parcă s-ar fi întâmplat acum câteva minute. Aşa că am reconstruit momentul ca Amintire, în întregime, adăugând detalii noi în fiecare an.

Urmărim acum din perspectiva micului Hideo, care merge calm, cu frunzele sfărâmându-se sub ghete, având gulerul hainei ridicat ca să se apere de frigul zilei. Scoate un fular albastru din ghiozdan. Fugind în fața lui e Sasuke, în mod clar mai mic, numai râsete şi rânjete, cu ghetele sfărmând frunze când sprintează înainte. Când băieții vorbesc, o fac în japoneză.

— *Yukkuri, Sasuke-kun!* strigă Hideo la fratele său, fluturând fularul în aer. Citesc traducerea în engleză, cât el continuă. Mai încet, Sasuke! Pune-ți fularul! Mama o să mă ucidă dacă nu-l porți.

Sasuke îl ignoră. Duce un coş plin cu ouă de plastic,

toate colorate cu albastru.

— Bine, de data asta tu eşti roşu! îi strigă lui Hideo peste umăr. Eu sunt albastru. Dacă ți le iau pe toate înainte ca soarele să ajungă acolo – se opreşte ca să arate unde –, trebuie să-ți cumpăr maşinuța preferată.

Hideo îşi dă ochii peste cap şi scoate un oftat iritat când ajung în poiana centrală a parcului.

— Dar face parte dintr-un *set!* argumentează el, deşi nu spune nu.

Îl ajunge în sfârşit pe fratele lui. În ciuda protestelor lui Sasuke, Hideo îl obligă să stea cuminte, în timp ce îi înfăşoară fularul albastru în jurul gâtului şi îi ridică gulerul mai sus.

— Nu putem sta mult. Tata are nevoie de ajutor la magazin înainte de cină, iar mama stă la laborator până târziu.

Sasuke se bosumflă puțin, ca un frate mai mic.

— Bine, mormăie el.

Băieții se despart şi se îndreaptă spre capete opuse ale parcului. Hideo scoate din ghiozdan o pungă cu ouă roşii de plastic. Amândoi încep să arunce ouăle peste tot, fiecare străduindu-se să le ascundă bine de celălalt.

Un ou albastru se rostogoleşte în câmpul vizual, iar Hideo ridică ochii şi-l vede pe Sasuke cu un rânjet prostesc.

— L-am aruncat prea tare! strigă el. Mi-l arunci înapoi? Hideo înşfăcă oul şi îl aruncă înapoi la fratele lui. Oul zboară departe din poiană şi dispare în hățişul de copaci, acolo unde aceştia veghează malurile unui pârâu acaparat de bambuşi. Râde când rânjetul lui Sasuke devine o expresie exasperată.

— Aşteaptă-mă, Hideo! strigă peste umăr, şi apoi se

îndreaptă spre copaci să aducă oul.

Hideo îi întoarce spatele şi se apucă de pus celelalte ouă. Câteva minute mai târziu, priveşte peste umăr.

— Ai terminat? întreabă el.

Niciun răspuns.

Se ridică şi se întinde, savurând strălucirea caldă a soarelui după-amiezii.

— Sasuke! strigă el din nou, către hățiş.

Singurele sunete care îi răspund sunt curgerea slabă a pârâului şi foşnetul frunzelor aurii care plutesc în aer. Briza şopteşte printre bambuşi.

Câteva secunde mai târziu, Hideo oftează şi se îndreaptă spre capătul de parc al fratelui său.

— Haide, că nu avem toată ziua! spune el. Sasuke! Grăbeşte-te! Îl urmărim printre copaci şi în ierburile prea înalte, încetinind ocazional, când stratul de iarbă devine prea gros.

— Sasuke? strigă din nou Hideo.

Vocea lui sună diferit acum. Exasperarea a dispărut şi a fost înlocuită de o urmă de confuzie.

Se opreşte în mijlocul copacilor, uitându-se în jur, de parcă nu i-ar veni să creadă că mai era o persoană aici cu câteva clipe în urmă. Trec minute bune, iar el caută peste tot în hățiş. Strigă iar. Acum are o notă de îngrijorare în glas. Apoi de teamă. Niciun semn de alt băiat. De parcă pur şi simplu ar fi încetat să existe.

— Sasuke?

Vocea lui Hideo devine disperată. Creşte ritmul paşilor şi ajunge să alerge. Se grăbeşte afară din hățiş şi înapoi în poiană, sperând că fratele lui s-a întors fără să-l audă. Dar restul parcului rămâne pustiu, în timp ce ouăle de plastic albastre şi roşii ale băieților sunt încă

împrăştiate pe iarbă, aşteptând să înceapă jocul.

Hideo se opreşte în mijlocul poieniței. Amintirea e marcată de panică acum, cu lumea începțoşându-se în jurul nostru, pe măsură ce Hideo se roteşte pe loc, privind într-o direcție, apoi în alta, apoi fugind spre altă bucată de parc. Viziunea se clatină uşor în timp ce face toate astea. Respiră întretăiat, trimițând nori de ceață în aerul deja răcoros. Când îi surprind expresia feței în metalul unei maşini parcate, ochii lui sunt mari şi întunecați, pupilele dilatate de groază.

— Sasuke! *Sasuke!*

Fiecare strigăt începe să semene tot mai mult cu un țipăt. Hideo strigă şi strigă, până când îi cedează vocea.

Se opreşte brusc, gâfâind, şi îşi prinde capul în mâini.

— Linişteşte-te, îşi spune. Sasuke s-a dus acasă. Încuviințează singur, crezând asta. S-a dus acasă mai devreme, fără să-mi spună. Acolo e.

Fără să mai ezite, începe să fugă spre casă, scrutând rapid trotuarele, uitându-se după spatele unui băiețel cu fular albastru.

— Te rog, te rog, îmi dau seama că îşi şopteşte în timp ce merge.

Cuvintele continuă într-un şir repetat, subțire ca o fantomă.

Nu se opreşte din alergat până ce nu ajunge acasă, o casă pe care acum o recunosc. Bate la uşă până când tatăl lui deschide, cu expresia încurcată.

— Hideo, ce faci aici? Îşi iteşte capul şi se uită în spatele lui, la trotuar. Unde e fratele tău?

La întrebarea asta, Hideo pare să se clatine pe loc, şi îmi dau seama că în acel moment ştie că fratele lui nu s-

a mai întors acasă, ştie că s-a întâmplat ceva cumplit. În spatele lui, soarele a început să apună, inundând peisajul de la auriu la roz.

Tot ce pot gândi este că ziua aceea era groaznic de frumoasă.

Amintirea se încheie. Sunt uimită când reapare *onsen*-ul în jurul meu şi al lui Hideo, la fel şi ceața liniştită a apei fierbinți şi strălucirea luminii felinarelor pe pietre. Îl privesc. Nu spune nimic şi nu se uită la mine. Nici măcar nu pare să mai fie aici, fiindcă privirea lui e distantă şi mohorâtă. Îi este teamă. După o pauză, îmi mai arată o Amintire. E aceeaşi secvență, doar că a alterat peisajul, mutând pârâul puțin mai încolo. Apoi, o a treia Amintire. Aceeaşi secvență, dar cu frații în poziții diferite.

— Nu pot să-ți spun de câte ori am revăzut scena asta în capul meu, îmi zice într-un târziu, cu o voce joasă.

Trece la alta, şi apoi la alta, fiecare cu detalii subtile modificate. De data asta îl văd pe Hideo întorcându-se cu câteva secunde mai devreme şi chemându-l pe Sasuke înapoi, înainte să intre în hățiş. O alta îl arată pe Hideo conducându-l pe Sasuke afară din parc şi acasă înainte să înceapă să joace. Alta, pe Hideo mergând împreună cu Sasuke după oul de plastic, în loc să-l lase singur. Inima mi se rupe puțin câte puțin cu fiecare variație. E un iad infinit.

— Îmi amintesc fiecare detaliu despre ziua aceea, mai puțin cele care contează. Unde s-a dus. Când nu i-am mai auzit paşii pe frunze. Cine l-a luat. Mă gândesc ce s-ar fi întâmplat dacă făceam una sau alta. Dacă lucrurile s-ar fi schimbat chiar foarte puțin. Clatină din

cap. Maxilarul îi e atât de încordat, încât mă tem că şi l-ar putea rupe. Nu ştiu. Aşa că tot construiesc.

Se torturează singur. Privesc, cu un nod în gât, o nouă Amintire construită, de data aceasta a aceleaşi nopți, cu lanterne dansând prin parc. Vocile mamei şi tatălui său sunt ascuțite şi disperate, frângându-se cu fiecare secundă. Apoi scena se mută la un Hideo copil, în genunchi în fața părinților, suspinând, cerând iertare, isteric, de neconsolat, chiar dacă ei încearcă să-l ridice. Scena se mută iar, la Hideo, care stă ghemuit în pat, în tăcere, ascultând plânsetul înfundat al mamei sale venit din dormitorul părinților. Se mută la el, mergând în fiecare dimineață să se uite în oglindă… şi văzând cum o şuviță subțire, cenuşie, îi creşte în păr. Tresar. Trauma asta l-a albit. Şi, chiar dacă nu sunt el, înțeleg, şi chiar şi fără Conexiune, simt ruşinea teribilă, nesfârşită, care-i întunecă inima.

Încerc să-mi imaginez că tata ar fi dispărut într-o bună zi, fără să se mai întoarcă vreodată. Cum trebuie să fi fost să suferi fără niciun final, să trăieşti cu un mister nerezolvat răsucindu-ți mereu un pumnal în inimă. Mă gândesc la lumina de pe veranda casei părinților săi, aprinsă atât de devreme după-amiază. Îmi imaginez suferința şi, chiar şi în imaginația mea, inima îmi sângerează.

Trece un moment lung după ce Amintirile se încheie, moment umplut cu nimic altceva decât cu sunetul apei care se scurge printre pietre. Când Hideo vorbeşte iar, vocea îi e joasă, apăsată de o vină chinuitoare, spectrală.

— N-au mai vorbit niciodată despre Sasuke după dispariția lui. S-au învinuit pe ei, şi-au luat ruşinea pe propriii umeri şi au purtat-o în tăcere. Vecinii noştri şi

poliția n-au mai vorbit nici ei despre Sasuke, din respect pentru ai mei. Nu pot privi fotografii cu el. Am putut păstra doar ce aveam eu. Acum el există doar în sculpturile lor. Mama a îmbătrânit peste noapte. Ținea minte *totul.* Era conducătorul unei echipe de neurologi. Acum rătăceşte lucruri şi uită ce făcea. Tata a dezvoltat o tuse care nu a mai dispărut. Se îmbolnăveşte des. Ochii lui Hideo trasează conturul constelației Gemenilor, stelele care formează cei doi frați. Cât despre mine… ei bine, lui Sasuke îi plăceau jocurile. Ne jucam în fiecare zi, inventam tot felul de jocuri împreună. Era mai isteț ca mine – luase cu brio fiecare test şi ar fi intrat fără efort la orice academie de elită la care te poți gândi.

Acum înțeleg.

— Ai inventat NeuroLink din cauza a ce s-a întâmplat cu fratele tău. Warcross a fost inspirat de jocul acela pe care Sasuke a vrut să-l jucați în parc. Ai creat Warcross pentru el.

Se opreşte, iar apa îl împresoară, susurând. Se întoarce spre mine.

— Pentru el fac *totul.*

Îi ating brațul cu mâna. Nimic din ce spun nu ar putea fi bine acum, aşa că nu spun nimic. Doar ascult.

— Nu vorbesc despre el, Emika, spune Hideo, după încă o tăcere. Priveşte iar într-o parte. N-am mai vorbit despre el de ani de zile.

Acest Hideo nu are nici avere, nici faimă, nici geniu. Este un băiețel, care aşteaptă în fiecare zi ca fratele lui să se întoarcă, care adoarme în fiecare noapte cu acelaşi coşmar, prins pentru totdeauna în capcana întrebării ce-ar fi fost dacă ar fi făcut *ceva, orice,* diferit. E greu să descrii pierderea cuiva care nu a trăit-o, imposibil să

explici toate felurile în care te schimbă. Dar, pentru cei care împărtăşesc asta, nu e nevoie de cuvinte.

Hideo se împinge de la marginea pârâului şi face semn spre scările care duc spre casa de baie. Îmi oferă mâna. O accept, cu ochii ațintiți, ca de obicei, pe cicatricele de pe încheieturile sale.

— Se face târziu, îmi spune el cu blândețe.

24

În seara asta luăm cina cu părinții lui Hideo. Mă uit cu câtă grijă prăjeşte Hideo carnea, taie legumele şi pune orezul în fierbător. În timp ce face asta, mama lui e îngrijorată de aspectul meu.

— Copila asta, îl dojeneşte ea cu blândețe, zâmbindu-mi. Hideo, de ce nu o hrăneşti? Asigură-te că-i dai un bol plin. O să-i aducă puțină culoare în obraji.

— *Oka-san*, spune el, oftând. Te rog.

Ridică din umeri.

— Îți spun eu că are nevoie de hrană dacă e ca mintea ei să funcționeze aşa cum trebuie. Îți aminteşti ce ți-am spus despre felul în care neuronii noştri folosesc energia livrată prin sânge?

Schimb un zâmbet îndurerat cu Hideo, în timp ce ea se lansează într-o explicație despre sânge.

Hideo este cel care pune masa, care aşază mâncarea pe ea şi care toarnă ceai tuturor. Cina este atât de gustoasă, încât mi-aş dori să dureze o veşnicie: bucăți suculente şi moi de pui, prăjite perfect; orez lucitor, cu un ou prăjit deasupra; legume uşor murate ca garnitură; ca desert, prăjituri mochi moi, din făină de orez lipicioasă, fiecare umplută cu căpşuni şi pastă de fasole

roşie dulce; ceşti alinătoare cu ceai verde fierbinte. Cât mâncăm, părinții lui Hideo vorbesc între ei în japoneză, cu voci scăzute, strecurând zâmbete ocazionale în direcția mea, de parcă ar crede că mişcările le sunt prea subtile ca eu să le remarc.

Îl înghiontesc pe Hideo, care stă lângă mine.

— Ce spun? şoptesc.

— Nimic, răspunde el, chiar dacă îl văd că se înroşeşte uşor. De obicei nu am timp să gătesc, aşa că acum comentează.

— Dar mie mi-ai pregătit cina? zic eu rânjind.

Zâmbetul pe care-l primesc în schimb de la creatorul Warcross este, dintre toate, *ruşinat.*

— Păi, spune el, am vrut să fac ceva pentru tine. Mă priveşte în expectativă. Îți place?

Cutii de cadou din piele întoarsă cu skateboard-uri electrice valorând cincisprezece mii de dolari. Zboruri cu avionul privat. Dulapuri pline de haine scumpe. Cine la restaurante pe care le deține. Şi totuşi, nimic dintre toate nu mi-a făcut inima să tresară ca această privire sinceră, plină de speranță, de pe chipul lui, cât aşteaptă să audă dacă mi-a plăcut mâncarea pregătită pentru mine.

Îl împing cu umărul, ținând castronul.

— A fost decentă, răspund.

Clipeşte surprins, apoi pare să-şi aducă aminte ce mi-a spus cândva, la prima noastră întâlnire. Râde.

— Accept, spune el, lăsându-se pe spate.

Şi totuşi, chiar dacă vorbeşte cu uşurință cu părinții săi, nu mă pot abține să nu mă gândesc la cuvintele lui de mai devreme, despre cum subiectul Sasuke nu este niciodată discutat cu ei, despre durerea şi ruşinea lor,

care sunt atât de adânci, încât nu pot suporta nici măcar să aibă o fotografie cu al doilea fiu al lor în casă. Nu e de mirare că nu am auzit nimic despre asta în toate documentarele despre Hideo la care m-am uitat. Nu e de mirare că are o politică a companiei atât de strictă despre subiectul familiei.

— Nu vor să se mute, îmi spune Hideo pe drum înapoi spre Tokio. Am încercat să-i conving de o mie de ori, dar nu vor să părăsească vechea noastră casă. Aşa că fac tot ce pot să îi țin în siguranță acolo.

— În siguranță?

— Există gărzi de corp care le supraveghează casa tot timpul.

Fireşte. Nici măcar nu i-am remarcat, dar acum mă gândesc la trecătorul de pe stradă, la grădinarul care lucra la gard.

Când maşina lui trage în spatele dormitorului Cavalerilor Phoenix, e aproape miezul nopții. Mă uit la straturile de pe geamurile fumurii, care acum arată un interior gol de maşină, astfel încât nimeni să nu ne poată vedea înăuntru.

— Ne vedem curând, îi şoptesc, nedorind să plec.

Se apropie, îmi atinge bărbia cu mâna şi mă ghidează într-un sărut. Închid ochii şi mă bucur de el.

În sfârşit, mult prea repede, se retrage.

— Noapte bună, murmură.

Trebuie să mă forțez să nu mă uit în urmă după ce cobor din maşină şi mă îndrept spre dormitor. Dar, chiar şi la multă vreme după ce maşina a plecat şi am rămas singură, prezența lui rămâne. În seara asta am văzut o expresie nouă în privirea lui, genul rezervat doar pentru puțini… dar mai are încă secrete. Mă întreb cât va dura

să mai descopăr unul.

●●●●●

Restul săptămânii parcă zboară. Vineri dimineață, zgomotul cunoscut al lui Asher izbind cu scaunul cu rotile în uşa mea mă trezeşte din somnul agitat.

— Al treilea meci! strigă el, cu o evidentă anticipare în voce, care acum se pierde pe hol. Să mergem! O să-i distrugem pe Cavalerii Norilor cât ai zice peşte!

Îmi trec o mână peste față. Azi mă simt amețită, cu mintea obosită şi cu inima încă bătând nebuneşte după încă o tură de coşmaruri. Îmi simt membrele grele când mă târăsc din pat. În timp ce mă îmbrac, un mesaj îmi apare pe ecran. E de la Hideo.

Mult succes azi! O să te
privesc de la balcon.

Clatin din cap. Acum le dă cu tifla atacatorilor.

Credeam că te ții departe
de zona superioară.

Am refăcut camerele de securitate, am schimbat cablurile stadionului, iar paza s-a dublat. Ar fi proşti să atace în acelaşi loc. O să fiu bine.

Ştiu deja că nu-l pot convinge să se răzgândească.

Fii atent, bine? Ține-ți
ochii deschişi.

Mă tem că vor fi ațintiți
asupra ta.

Grija nu îmi părăseşte gândurile, dar cuvintele lui mă fac să zâmbesc. Mă îndrept spre parter.

Ceilalți Cavaleri Phoenix discută cu entuziasm pe drum spre stadion. Mă simt ciudat de deconectată de toate. Ren nu pare să se poarte diferit cu mine, dar nonşalanța lui mă deranjează şi mai mult. Poate că la urma urmei ar fi trebuit să-i spun lui Hideo despre el. Poate că ar fi fost descalificat din meciul de azi. Îmi mijesc ochii, privindu-l pe Ren făcând glume cu Asher.

Nu. Să-l ia naiba dacă el crede c-o să mă scoată din elementul meu. O să mă folosesc de el mai departe ca să-i dau de capăt.

Stadionul pare în ceață azi, iar când intrăm în arenă şi mergem în cabinele individuale, simt că intru într-o negură. Crainicul are o voce îndepărtată, iar uralele publicului devin o amestecătură de zgomot de fond. Îmi întorc capul spre balcon. Evident, Hideo e acolo, înconjurat de gărzi de corp.

Când lumea se întunecă, mă trezesc brusc transportată pe alt tărâm.

— Bine ați venit la Nivelul Oraşului Pierdut!

Ecoul vocii crainicului se pierde, în timp ce lumea virtuală se materializează în jurul nostru. O lumină slabă e filtrată de pe suprafața oceanului, destul de sus. Mă trezesc plutind deasupra unui oraş spectaculos în ruine, înconjurat pe toate părțile de ziduri făcute din coral colorat. Stâlpi de piatră se înalță peste suprafață. Peste tot se văd grămezi de piatră, care par să fi fost

cândva teatre şi băi maiestuoase. O lumină turcoaz luceşte dintre unele crevase, formând dungi sclipitoare care par să ne arate drumul. Ruinele se întind cât vezi cu ochii, lumina soarelui dansează pe suprafața lor, iar peste ele se întinde un câmp de energizante ca nişte bijuterii. Singurul lucru care ne face să nu ne simțim complet implicați sunt uralele mulțimii.

Privesc de o parte şi de alta. Coechipierii mei sunt toți prezenți, purtând costume de un alb orbitor, cu papuci de scufundare în picioare şi aripioare la brațe. Îmi privesc mâinile. Au butoane în palme. Când încerc să le apăs, avatarul meu se mişcă uşor înainte. Aşa ne vom deplasa.

Departe, de partea cealaltă a ruinelor, apar rivalii noştri. Cavalerii Norilor. Sunt îmbrăcați în galben aprins, care contrastează cu nuanța de albastru a nivelului. Toți ochii noştri sunt ațintiți asupra lor, mai puțin ai lui Ren. Mă uit la el şi-l văd privind deja în jos, la ruine, căutând parcă ceva. Îmi încleştez maxilarul. *Urmăreşte-l.*

— Pe locuri, fiți gata, *luptați*!

Începe meciul. Asher latră comenzi prin canalul de comunicații, iar noi ne răspândim imediat. De cealaltă parte, Cavalerii Norilor plonjează spre ruine, fără îndoială gata să se piardă în labirintul de structuri dărăpănate. Plonjăm şi noi. Îmi strâng pumnii peste butoanele din palme şi țâşnesc înainte, prin apă, într-o mişcare rapidă, lăsând o dâră în urma mea. În centrul câmpului vizual îmi apare o bară care îmi arată cât oxigen mai am.

Ajungem în punctul în care ne despărțim, iar coechipierii mei reapar ca nişte punctulețe pe o hartă

mică de pe ecran. Singurul asupra căruia mă concentrez este Ren. El înoată departe de ceilalți, spre un şir de coloane prăbuşite, care formează o peşteră. Ținând cont de ce s-a întâmplat după prima rundă, schimb cursul dictat de Asher şi îl urmăresc pe Ren.

— Emi, oftează Asher prin canalul de comunicații. Poți măcar o dată să-mi urmezi comenzile? Am zis să mergi în *centru,* către amfiteatrul acela prăbuşit.

— Am văzut o rută mai bună, mint eu, continuând în direcția mea. Nu-ți face griji.

Asher pare că ar dori să mă contrazică, dar se opreşte, de parcă şi-ar fi amintit mişcările mele de succes din ultimul meci.

— E singura mişcare solo pe care o faci, ai înțeles?

— Da, căpitane!

Dispare. Lumina scade în jurul nostru, şi numai raze slabe de albastru şi argintiu dansează pe formațiunile de piatră. Privirea mi-e ațintită asupra lui Ren. Se mişcă la o distanță sănătoasă în fața mea şi tocmai a cotit. Unde merge?

— Se pare că echipa Cavalerilor Norilor tocmai şi-a asigurat primul energizant rar din joc! ne înconjoară vocea crainicului. Au luat Invizibilitatea argintie-şi-aurie!

Ar trebui să mă concentrez asupra jocului. Dar vreau să continui vânătoarea. Nivelul de oxigen începe să scadă. Avertisment: 25% rămas îmi clipeşte în față. Deasupra, văd un loc printre stânci în care bulele de aer ies într-un jet constant, dar, dacă mă opresc acum, s-ar putea să nu-l ajung niciodată pe Ren. Aşa că trec peste şi mă propulsez în față. Sunt foarte aproape.

Apoi, dintr-odată, totul se schimbă în jurul meu. Ruinele subacvatice dispar.

Nu mai plutesc în ocean, ci mă aflu într-o peşteră care mă înconjoară şi mă ține captivă. O lumină slabă, stacojie, luminează spațiul. Zgomotul uralelor se taie brusc. Clipesc. Ce s-a întâmplat? În lumea reală, îmi ajustez căştile. Au o eroare? Se pare că am fost scoasă brusc din joc. Nici măcar nu-mi mai văd coechipierii pe hartă.

— E cineva? întreb, mişcându-mă.

Vocea mea are ecou.

Dacă jocul meu are o eroare, atunci ar trebui să-mi scot lentilele imediat şi să anunț autoritățile. Jocul ar trebui pus pe pauză, ca să se găsească o soluție. În loc de asta, continui să privesc în jur, cu inima bătându-mi mai repede. Nu. N-a fost un accident. Nuanța roşiatică a locului e prea similară cu a Lumii Întunecate.

Când clipesc iar, în fața mea apare o siluetă înaltă. Poartă o armură neagră pe care m-am obişnuit deja s-o văd, iar chipul îi este complet ascuns de un coif întunecat, opac. Capul îi e întors spre mine. Pentru o secundă, ne uităm unul la altul în tăcere.

Delegatul lui Zero. Sau acolitul său.

Sau chiar el.

Îmi regăsesc glasul:

— Eşti cel pe care-l urmăreşte Hideo, spun, făcând un pas înainte.

— Şi tu eşti cea care mi-a luat urma. Lacheul lui Hideo.

Vocea lui sună profund distorsionată de ecourile peşterii.

E chiar el. Ştie cine sunt eu. Ştie ce fac. Mă gândesc la momentul când l-am văzut apărând în ultimul joc. Oare o făcuse ca să verifice dacă îl pot vedea? Iar acum a

sabotat jocul ca să-mi poată vorbi direct.

— Coechipierii mei vor vedea că sunt captivă, îi spun. Cuvintele mele ies forțate şi frustrate, căci mă asaltează amintirile despre tentativa de asasinat asupra lui Hideo. Nu poți continua să deranjezi fiecare lume.

Zero se apropie de mine, cu muşchii reliefându-i-se sub armura neagră, până când ne despart mai puțin de patruzeci de centimetri. Se uită în jos la mine.

— Uite ce văd colegii tăi.

O fereastră apare în centrul câmpului meu vizual şi văd ruinele subacvatice. Mă văd pe mine, ignorând comenzile lui Asher şi rătăcind într-o zonă la distanță de ceilalți, adunând energizante simple. Mă văd lăsându-mă prinsă într-o zonă evident lipsită de aer.

— Chiar acum, în ceea ce-i priveşte, ai reuşit să te închizi într-o peşteră subacvatică dintre ruine. Şi rămâi rapid fără aer.

— De ce eşti aici? Ce vrei?

— Sunt aici ca să-ți fac o propunere, răspunde el.

Vocea îi reverberează în jurul meu.

— O *propunere*?

— Cum să-i zic altfel? O ofertă. O sugestie. O afacere. Alege tu.

O iau razna.

— Ți-am făcut probleme, nu? Ai fost forțat să vorbeşti direct cu mine? Ce înseamnă asta, eşti furios că a reuşit cineva, în sfârşit, să se apropie de tine şi să te prindă?

— Ți se pare că sunt furios?

Cuvintele mele îl fac să râdă. E un sunet profund, tăcut.

— Eşti prea bună ca să lucrezi pentru el. Cu cât te

plăteşte Hideo ca să rămâi loială? Ca să vii când te cheamă? Sau altceva te atrage spre el?

— Farmecul tău mă copleşeşte, îi spun sec.

— Şi dacă îți fac o contraofertă?

Îmi mijesc ochii.

— Chiar îmi propui să lucrez pentru tine?

— Toți avem un preț. Al tău care e?

— Nu.

Zero clatină din cap.

— Alege cu grijă.

— Dar am grijă.

— Serios? Se uită în jos la mine, aşa încât îmi pot vedea avatarul reflectat în coiful lui. Fiindcă, din câte ştiu eu, ai dus o viață riscantă în New York City. Fiindcă ai riscat când ai ales cu cine te… *implici.*

Mă străbate un fior. A făcut cercetări despre trecutul meu? M-a urmărit? Ştie despre mine şi despre Hideo?

— Şi *tu* n-ai găsit persoana potrivită, îi spun printre dinți.

— Îți făceam un compliment.

— Asta e ideea ta de compliment?

— Nu sunt recunoscut pentru generozitate, Emika. Interpretează asta cum vrei.

Strâng pumnii.

— Atunci, poți să-ți iei oferta generoasă, spun pe un ton scăzut, avansând spre el, şi să ți-o vâri în fundul virtual!

Când privesc în jos, remarc oripilată că brațul costumului meu, la început alb strălucitor, se înnegreşte. Plăci de armură neagră se prind de încheietura mea, apoi îmi acoperă antebrațele şi mi se strecoară spre umeri. Îmi tapează pieptul şi gâtul, talia

şi picioarele. Mă sufoc şi icnesc, şi fac un pas înapoi, de parcă asta îl va opri. Dar deja nu mai arăt ca un Arhitect. Arăt ca vânătorul lui, îmbrăcată complet în negru.

— Dispari! mârâi eu. Înainte să te ucid.

— Tu eşti, răspunde el, cea care a venit la mine.

Cuvintele lui mă înfurie şi mai tare.

— O să-ți mai dau o şansă să te predai. Ne va face viața mai uşoară tuturor.

Mă priveşte doar în tăcere, cu un calm înnebunitor. În sfârşit, pare să plece.

— O să-ți pare rău, mă avertizează el.

Apoi, înainte să pot striga altceva în direcția lui, dispare. La fel şi peştera stacojie.

Deodată, sunt aruncată înapoi în joc. Zgomotul uralelor publicului se întoarce brusc, urmat de glasul şocat al crainicului şi de amestecul de voci al coechipierilor mei. Mă uit disperată în jos, aşteptându-mă să fiu încă îmbrăcată într-o armură neagră, la fel cu a lui Zero, însă a dispărut, de parcă ar fi fost o halucinație. Costumul meu alb de joc este intact.

— Emi? Ems! strigă Asher. Ce *dracu'* faci?

— Uită de ea, intervine vocea disperată a lui Hammie. A ieşit. Mă duc după Artefact *acum*!

Îmi dau seama că plutesc, înțepenită, în interiorul unui grup de ruine, cu doar un orificiu mic prin care pot vedea jocul. Asher încearcă în zadar să respingă trei Cavaleri ai Norilor. Îşi va pierde Artefactul. Încerc să mă izbesc în cuşca mea subacvatică, însă nu pot – şi atunci îmi dau seama că e pentru că nu mai am oxigen. Rezervele mele sunt de culoare roşie. Asta a vrut să spună Hammie. Sunt moartă, scoasă din rundă până

mă pot regenera. Ce s-a întâmplat?

— Nu pot să cred! strigă crainicul. După prima victorie incredibilă, Cavalerii Phoenix pot fi descalificați devreme anul acesta, dacă nu fac ceva, şi încă repede!

Hammie apare în ultima secundă, țâşnind în raza vizuală ca o fantomă acvatică. Se aruncă spre Artefactul Cavalerilor Norilor înainte ca ei să-şi dea seama de prezența ei, chiar în acelaşi timp în care ei se aruncă spre al lui Asher. Ambele echipe iau celălalt Artefact aproape simultan. Mulțimea urlă.

Trec câteva secunde înainte ca scorul final să ne apară pe ecrane.

— Cavalerii Phoenix reuşesc să obțină victoria la *o fracțiune de secundă!* strigă crainicul.

Lumea dispare din jurul meu, iar lumea reală – arena şi publicul care se agită – îmi revin în câmpul vizual. Îl văd pe Asher ieşind din cabină într-o dispoziție criminală. Chipul îi este schimonosit de furie. Se uită urât la mine. Aşa şi ceilalți. Privesc hologramele imense de pe stadion, care redau secvențe din joc, şi mă văd ignorându-i pe ceilalți şi sabotându-le mişcările. Uralele se amestecă cu huiduielile în mulțime. Unii vor să se rejoace, fiindcă nu ar fi trebuit să câştigăm.

— Ce naiba s-a întâmplat? mă întreabă Asher, apropiindu-se de mine. A fost cea mai jenantă performanță pe care am văzut-o la un profesionist. Ai încercat să faci blat intenționat.

Ce pot să spun? Silueta lui Zero încă îmi pluteşte în minte, tăcută.

— Îmi pare rău, spun. Eu…

Asher îşi întoarce capul, dezgustat.

— Vorbim la dormitoare.

Cu coada ochiului, îl văd pe Roshan scuturând din cap, confuz, în timp ce Hammie priveşte în altă parte, dezamăgită. Am câştigat, dar n-a părut deloc o victorie. Privirea mi se mută la Ren, care se uită la mine. Colțul buzelor i se ridică abia perceptibil. Îmi încleştez maxilarul. *Ştie.*

Deodată, hologramele din arenă se schimbă. Mulțimea amuțeşte. Eu amuțesc. Coechipierii mei se opresc la unison.

Apoi, toată lumea izbucneşte în icnete şi strigăte. Eu pot să găsesc suficientă forță doar ca să mă uit la o captură de ecran pixelată, care este acum transmisă către toți cei din arenă şi probabil tuturor celor care privesc jocul. Difuzată în toată *lumea.* Nu ştiu cine a făcut-o sau cum. Dar, cumva, ştiu că Zero e implicat. E începutul atacului său asupra mea.

Hologramele afişează o fotografie imensă cu mine ieşind din casa lui Hideo, noaptea, cu el aplecându-se să mă sărute, cu mâna lui ținând-o pe a mea. Nu poate fi confundată.

S-a aflat.

25

CAVALER PHOENIX FURĂ INIMA
CELUI MAI ELIGIBIL MILIARDAR!

HIDEO TANAKA ÎŞI PRIMEŞTE SURPRIZA

JUCĂTOAREA SURPRIZĂ ŞI-A TRAS IUBIT

ÎN EXCLUSIVITATE:
PRIMELE POZE CU HIDEO ŞI EMIKA

Când ajungem la dormitoare, mă duc direct în cameră, fără un cuvânt pentru nimeni. Mi-e prea teamă să mă uit la telefon. Mi-am dezactivat deja mesajele. Chiar şi-aşa, a fost imposibil să ratez titlurile care urlau pe marchizele din jurul Tokyo Dome, prezentând ştirile publicului. Acum, mă ghemuiesc pe pat, cu inima bătându-mi nebuneşte. Ținând cont de cât de proastă era calitatea imaginii, cred că a fost făcută cu un obiectiv fantastic de puternic, de pe vreun deal îndepărtat.

După câteva minute, îmi reactivez ezitând mesajele şi permit accesul lui Hideo. Imediat, apare un mesaj de la el.

Rămâi înăuntru. Trimit pază
suplimentară la dormitoare.

Sunt pe cale să răspund, când răsună o bătaie în uşă. Vocea lui Hammie ajunge la mine.

— Intenționezi să rămâi acolo pentru toată viața? întreabă ea. Sau ai de gând să ne dai o explicație?

Mai rămân o clipă pe pat, cu capul în jos, adunându-mi forțele. Apoi oftez şi mă ridic.

— Vin! răspund, şi mă îndrept spre uşă.

Când o deschid, mă trezesc privind în ochii mijiți ai lui Hammie. Face o copertă de revistă să plutească între

noi. Asta a publicat fotografia pixelată cu mine şi cu Hideo, deasupra titlului: DRAGOSTE SAU TRĂDARE?

— Jos, îmi spune ea, fluturând degetele şi ştergând coperta.

Se întoarce spre scări înainte să îi pot răspunde. Ezit, apoi o urmez.

În vestibul, Roshan activează scuturi de camuflaj la ferestrele înalte cât peretele, încercând să țină jurnaliştii la distanță – însă tot aud fotografii apăsând nebuneşte şi văd blițurile camerelor reflectate în sticlă. Înainte ca ferestrele să se întunece complet, prind cu coada ochiului o bucată din curtea principală care duce spre poarta de pază. O mulțime de paparazzi s-au adunat acolo, unii dintre ei împingându-se cu agenții. Două gărzi fugăresc un reporter şi un cameraman care au luat-o la fugă spre dormitor. E o frenezie alimentată continuu.

Roshan îşi ia ochii de la mulțimea de afară şi se concentrează pe mine. Expresia lui blândă a fost înlocuită cu una bănuitoare. Asher mă priveşte încruntat. Mă aşez pe canapele, lângă Hammie, încercând să evit privirea lui Ren, dar, chiar şi atunci, îi simt aroganța direcționată spre mine.

— Când aveai de gând să ne spui? începe Roshan.

— Păi… Scutur din cap. E complicat.

— Este? răspunde Hammie, privind cu dispreț la geamurile camuflate. De fiecare dată când nu ai vrut să rămâi cu noi mergeai să te vezi cu Hideo Tanaka? Suntem o echipă, Emi. Dar, evident, te-ai gândit că nu putem suporta relația ta sus-pusă.

Mă uit urât la ea.

— Ce se petrece între mine şi Hideo nu are nicio

legătură cu ce simt pentru tine şi pentru echipă.

Asher se uită dur la mine.

— Are toate legăturile din lume. Tocmai ce ne-am calificat în finală, însă acum lumea crede că am câştigat necinstit – că favoritismul lui Hideo față de tine i-a făcut pe arbitri să dăruiască victoria Cavalerilor Phoenix.

— Nu, a fost clar că am câştigat, intervine Roshan. Mă priveşte, spunându-mi pe muteşte să mă apăr. Şi trebuie să fie dificil să vorbeşti despre o relație ca asta. Nu? Te ascultăm, Em, dar dă-ne ceva.

Ce bine ar fi dacă ați şti măcar jumătate din ce se petrece.

— Cum aş fi putut să aduc vorba? Ține de viața mea personală. Nu m-am gândit că e cazul să pomenesc despre asta la antrenamente.

— Doar că asta ai făcut, spune Hammie. Erai mereu gata să sari peste timpul petrecut cu noi sau să pleci mai devreme de la antrenament. Şi ce-a fost cu ce s-a întâmplat azi?

Asher încuviințează la cuvintele lui Hammie, continuând să mă privească.

— Ai ignorat tot ce-am spus. Mi-ai spus că ştii tu mai bine. Ți-am oferit şansa fiindcă aveam încredere în tine, fiindcă mi-ai dovedit că eşti capabilă, dar… Se opreşte, frustrat. Sunt *căpitanul* tău. Te-am ales prima la recrutare. Am muncit din greu să construiesc o echipă de calibrul nostru. Chiar dacă reuşim să câştigăm campionatul anul ăsta, cine va crede că am meritat? Pot deja să văd titlurile. *Cavalerii Phoenix fac blat pe drumul spre victorie.*

— Haide, îl întrerup, cu o voce frustrată. E doar un joc. E…

— E doar un joc? întreabă Hammie.

Toți devin tensionați, iar eu știu că am zis ceva nepotrivit. E precis lucrul pe care m-am temut mereu să îl aud de la alții. Încerc să mă corectez, dar ea se apleacă în față și se uită urât la mine.

— Atunci, de ce mai ești aici? De ce concurezi în Warcross, dacă e atât de înjositor pentru tine? Nu trăiai în mahalalele din New York înainte să vii aici?

— Știi că n-am vrut să spun asta.

— Atunci, ar trebui să renunți la obiceiul de a spune lucruri pe care nu le gândești. Eu sunt foarte bună la Warcross. Faptul că sunt foarte bună mi-a permis să-mi cumpăr propria casă, să îmi trimit sora la o universitate bună. Se oprește să-și întindă brațele, arătând în jur. Nu de aceea toată lumea iubește Warcross? De ce suntem cu toții obsedați de NeuroLink – de ce îl folosești și *tu*? Fiindcă face lucrurile posibile?

— Nu asta am vrut să spun, repet eu. Sunt multe lucruri pe care nu le înțelegeți. Când miza este mult mai mare decât un campionat, atunci da, e *doar* un joc.

Nu mi-am planificat bine ieșirea, și îmi pare rău, parțial. Hammie nu-și crede urechilor. Apoi pare sceptică. Ren mă privește curios. Mă provoacă să spun mai mult.

— Așteaptă, spune Roshan, rotind un deget. Deci nu e doar un flirt. Ce vrei să spui cu o miză mult mai mare?

Inspir adânc. Totul îmi stă pe limbă acum, gata să se rostogolească afară, dar mă opresc chiar înainte de a spune prea multe. Ren e încă acolo, cu noi. Zero m-a amenințat. Nu merită să-i expun și pe ceilalți la risc. Mormăi o înjurătură și mă ridic.

— Îmi pare rău.

Hammie se sprijină într-un cot pe genunchi.

— Ne ascunzi ceva. Şi nu înțeleg de ce.

— De ce nu ne spui, Em? întreabă Asher, cu o voce foarte scăzută.

— Am motivele mele.

O scânteie de compătimire apare în privirea lui Roshan. Colțul buzelor lui Ren tremură din nou, atât de subtil, încât nimeni altcineva nu remarcă, iar privirea lui devine dură. Mă uit la el direct, refuzând să îi dau satisfacția de a mă intimida. Apoi mă întorc şi mă îndrept spre camera mea. Asher mă strigă, dar nu răspund.

Ai grijă, Emika.

Vocea îmi răsună în urechi. Mă opresc.

Acolo, pe ecranul meu virtual, se află Zero, stând la capătul coridorului care duce spre al doilea etaj, cu silueta îmbrăcată în armură neagră şi cu coiful opac întors spre mine. Mi se usucă gura când îl văd.

Te-am avertizat.

— Ce faci aici? întreb, răguşită.

În spatele meu, aud vocea lui Hammie. Vine spre mine.

— Emi, spune ea, cu cine vorbeşti?

El mă priveşte calm. *Verifică-ți Amintirile.*

Lumile mele cu Amintiri.

Mi se opreşte inima. Tastez o comandă rapidă şi deschid o fereastră pentru Lumile mele cu Amintiri, toate acele momente atent compartimentate petrecute cu tata, pe care le vizitez îndelung. *Nu. Te rog.* Când apar, înlemnesc.

Fişierele sunt goale. Opțiunea Lume nouă pluteşte deasupra lor.

Tremur. E imposibil. Am pus tot soiul de scuturi protectoare, le-am îngropat adânc în conturile mele, aşa încât nimic să nu se poată întâmpla cu ele, le-am securizat în cloud, le-am donat de mai multe ori, dintr-un exces de precauție. Caut frenetic versiunile mele clonate. Dar au dispărut şi ele. Tata, fredonând vesel la masa noastră, în timp ce taie materialele. Tata, făcând ornamente de Crăciun pentru mine. Tata, arătându-mi cum să amestec vopselele. Tata, împărțind cu mine alune prăjite în Central Park; rătăcind pe holurile muzeelor; sărbătorindu-mi ziua de naştere.

Zero le-a şters pe toate.

Sunt împietrită de durere.

Dă-te din calea mea, şi s-ar putea să ți le înapoiez. Continuă, şi va fi numai începutul.

Strâng pumnii. Furia mi se ascute ca o lamă, îndreptată spre silueta împlătoşată din fața mea. Îmi ia o secundă să-mi dau seama că lacrimile îmi împăienjenesc privirea. În spatele meu, Hammie mă ajunge din urmă.

— Emi, ce se petrece? întreabă ea.

Capul lui Zero se înclină uşor. De parcă ar râde de mine. *Prea târziu.*

Şi atunci, o explozie ne aruncă în aer dormitorul.

26

O conductă de gaz defectă. Aceasta este explicația publică pentru explozie.

Nu înțeleg prea bine ce s-a întâmplat până nu văd ştirile la televizorul din camera mea de spital. Din afară, arată oribil: acum, dormitorul Cavalerilor Phoenix este încă în picioare. O secundă mai târziu, o explozie

asurzitoare şi o minge de foc portocalie erup din acoperişul vestibulului. Geamurile se sparg în bucăţi şi sticla ţâşneşte peste tot. În timp ce focul se dezlănţuie incontrolabil, scoţând fum negru în aer, luminile din dormitoarele alăturate se aprind şi jucătorii altor echipe vin în fugă. Unii strigă, alţii îşi pun mâinile în cap, pierduţi. Dar cei mai mulţi aleargă şi trec prin ferestrele sparte, strigându-ne pe nume. Chiar şi nesuferitul de Tremaine e acolo, ajutându-l pe Roshan să-l scoată pe Asher afară.

Apoi ajunge prima maşină de pompieri, împreună cu ambulanţele.

Luminile umplu ecranul. Un crainic de ştiri vorbeşte din faţa dormitorului nostru, apoi o intervievează pe Hammie, care pare derutată, strângând o pătură în jurul ei. Asher a suferit câteva tăieturi şi vânătăi de la sticla spartă, la fel şi Roshan, însă, în mod miraculos, am supravieţuit cu toţii.

Nu înseamnă că nu suntem zguduiţi.

— Domnişoară Chen, îmi spune o asistentă, băgând capul pe uşă. Aveţi un vizitator.

Mă ridic în capul oaselor, îmbrăţişându-mi picioarele, şi fac un semn din cap. Membrele îmi sunt amorţite.

— Bine, îi spun.

Pleacă, şi revine o clipă mai târziu, cu doi însoţitori.

E Roshan, care ţine o cutie, urmat de Hammie. Arată de parcă nu au mai dormit de zile bune. Deschid gura să îi salut, dar Hammie scutură din cap şi mă îmbrăţişează. Tresar, fiindcă braţele mă ustură încă de la zgârieturi, iar spatele mă doare de când explozia m-a aruncat cât colo.

— Au! gem eu, însă îmbrățișarea depășește ca intensitate durerea, așa că o strâng și eu la piept.

— Ash îți trimite dragostea lui, spune ea, lipită de umărul meu. Fratele și părinții lui sunt cu el la spital acum.

— Îmi pare rău, îi șoptesc, cu lacrimi în ochi. Explozia m-a distrus emoțional. Îmi pare atât de rău, Ham…

— Nu-ți amintești nimic, așa-i? întreabă ea, dându-se puțin înapoi ca să se uite la mine. M-ai cărat pe jumătate până la ușa din spate, înainte să te prăbușești. Nu te mai scuza.

Explozia, incendiul, fumul, o amintire vagă cu mine strigându-i numele, în timp ce ne sprijinim una de alta. Clatin din cap.

Roshan îmi întinde cutia, cu o expresie mohorâtă.

— Atât am putut salva.

Deschid cutia și văd cioburile ornamentului meu de Crăciun și câteva zdrențe arse din tabloul tatei. Îmi trec o mână peste ele. Nodul din gât crește până când nu mai pot înghiți.

Îmi șterg ochii cu mâna.

— Mulțumesc, răspund, așezând cu grijă cutia lângă mine.

Roshan se apropie.

— Din puținul pe care-l știm, Ren e interogat chiar acum de poliție. Eu nu cred povestea cu țeava de gaz.

— Dar tu știi mai multe despre asta decât știm noi, așa-i, Emi? adaugă Hammie, căutându-mi privirea. Trebuie să ne spui ce se petrece. Merităm să știm.

Și viețile voastre au fost amenințate. Și totuși, ezit. Dacă le spun totul, s-ar putea să-i pun într-un pericol și

mai mare. S-ar putea să fie luați în colimator de Zero. Nu au cerut să fie implicați în asta, nu au intrat în campionat ca să vâneze un infractor, nu au fost plătiți ca să rişte.

Hammie mă studiază ca pe o tablă de şah.

— Îmi aminteşti de mine, aşa cum eram acum câțiva ani, spune ea. Mereu ofeream ajutor, însă refuzam să accept la rândul meu. Mama mă certa pentru asta. Ştii ce mi-a spus? Când refuzi să ceri ajutorul, ceilalți înțeleg că nici ei n-ar trebui să ți-l ceară. Că te simți superioară lor, fiindcă au nevoie de tine. E o insultă, Emi, față de prietenii şi de colegii tăi. Aşa că nu face asta. Spune-ne.

Cuvintele lui Hammie mă lovesc drept în inimă. Chiar dacă am mințit înainte, ştiu că acum amândoi văd adevărul întipărit pe fața mea – că sunt implicată în ceva care-mi depăşeşte puterile.

Ceva care i-ar fi putut ucide pe toți.

Sunt obişnuită să lucrez singură. Chiar dacă le-aş spune totul, la ce bun? Chiar vreau să-i târăsc după mine în vânătoarea asta?

Dar nu e o vânătoare obişnuită, iar Hideo nu e un client obişnuit. Dacă viețile ne sunt în pericol, atunci avem probleme mai mari cu care ne confruntăm decât dacă să am încredere sau nu în coechipierii mei.

Menționarea numelui meu la TV ne face să ne întoarcem spre ecran la unison. Prezentatorul vorbeşte lângă o fotografie cu mine, făcută când sărbătoream prima victorie cu ceilalți Cavaleri.

— … în această dimineață, Hideo Tanaka a anunțat că retrage oficial doi jucători din echipa Cavalerilor Phoenix, în prezent una dintre cele mai bine clasate echipe de Warcross: Luptătorul Renoir Thomas şi

Arhitecta Emika Chen. Încă nu avem niciun indiciu cu privire la motivele sale, deşi speculaţiile…

Retrasă din echipă. Aerul îmi părăseşte plămânii.

Roshan şi Hammie se răsucesc să mă privească.

— Retrasă? şopteşte Hammie.

Roshan e tăcut, căutându-mi privirea. Pare gata să spună ceva, dar decide că e mai bine să n-o facă.

Mai ezit o singură dată. Apoi îi strâng pe amândoi în braţe.

— Deseară, le şoptesc. Promit. Nu pot vorbi despre asta acum. Apoi mă trag în spate şi spun: E suficient că mi-aţi adus cutia.

Roshan se încruntă, dar Hammie îmi face un semn imperceptibil din cap. Încearcă să zâmbească.

— OK, spune ea.

Sună ca un răspuns potrivit la ce am spus, dar ştiu că a înţeles.

— Domnişoară Chen, spune asistenta, făcându-şi iar apariţia. Aveţi un alt vizitator.

Roshan şi Hammie mai schimbă o privire plină de subînţeles cu mine. Apoi se ridică şi ies afară. O clipă mai târziu, asistenta deschide uşa pentru celălalt vizitator.

Hideo intră cu paşi mari, cu chipul marcat de furie şi îngrijorare. Facem schimb de priviri, iar o parte din expresia lui se transformă în uşurare.

— Te-ai trezit, remarcă el, şi se aşază pe marginea patului.

— Nu poţi face asta, îi spun, arătând spre TV. Mi se învârte capul. M-ai retras? Serios? De ce nu mi-ai spus?

— Ai fi vrut să vă păstrez pe amândoi şi să risc vieţile tuturor? răspunde el. N-am ştiut cât timp îţi va

lua să te trezeşti. Trebuia să iau o decizie.

Ochii lui sunt întunecați de furie, deşi pare să fie direcționată spre interior. Expresia lui îmi aminteşte de cum arăta când vorbea despre fratele său.

— Cum a rămas cu rezistența la intimidare?

— Asta era înainte ca Zero să vă amenințe pe tine şi pe ceilalți jucători.

— Cum va opri retragerea mea din turneu planul lui Zero pentru finală?

— Nu o va face. Maxilarul i se încleştează. Dar aş prefera să nu te văd implicată. Motivul pentru care te-am introdus în joc a fost ca să aduni informații, însă cred c-ai obținut tot ce a fost omeneşte posibil prin faptul că ai fost jucătoare oficială. Oftează. E vina mea. Ar fi trebuit să te scot din echipă cu mult timp în urmă.

Gândul că-mi abandonez echipa şi că le sabotez şansele la victorie… Închid ochii şi plec capul. *Respiră.*

— Am auzit că Ren a fost luat de poliție.

— E arestat, da, şi pus sub interogatoriu.

Clatin din cap.

— Ştii că nu vei obține nimic de la el aşa. Arestarea lui nu face decât să îl alarmeze pe Zero că eşti pe urmele lui, şi îşi va muta operațiunea şi mai la adăpost. Hideo, *te rog!* Data viitoare când merg la un joc sponsorizat în Lumea Întunecată, nu voi…

— Nu vei face asta, mă întrerupe Hideo. Ochii lui îi caută pe ai mei, întunecați şi hotărâți. Te eliberez din serviciu.

Clipesc.

— Mă concediezi?

— Recompensa va fi plătită, răspunde el.

De ce sună atât de distant? Tensiunea îl face rece,

ostil chiar.

Mi se învârte capul. *Dar… orice lacăt are o cheie.* Nu am găsit cheia încă, şi nu pot pleca acum.

— Nu e vorba despre recompensă.

— Ai meritat-o. Banii sunt în contul tău.

Cele zece milioane. Încep să clatin din cap, dezgustată.

— Trebuie *să te opreşti.* De ce crezi că poți mereu să arunci cu bani în oameni şi să-i convingi să facă ce doreşti?

— Ăsta a fost motivul pentru care ai venit aici de la bun început, spune Hideo, pe un ton întretăiat. Îți dau ce ți-ai dorit.

— Ce dracu' ştii *tu* despre ce-mi doream eu?

Vocea mi se ridică. Simt că-mi ard obrajii. Amintiri cu tata îmi apar în minte – apoi, eu, ghemuită pe patul de la adăpost, studiind ca să-mi găsesc un scop în viață. *Toate Lumile mele cu Amintiri au dispărut, şterse, luate de Zero.* Nu mai pot vedea amintirile cu tata.

— Crezi că sunt aici doar pentru bani? Crezi că poți rezolva totul scriind un cec?

Ochii lui Hideo par să se deconecteze.

— Atunci ne înțelegem unul pe altul mai puțin decât credeam.

— Sau poate că tu nu mă înțelegi. Îmi mijesc ochii. L-am văzut pe Zero în dormitoarele noastre, chiar înainte să explodeze bomba. Ascultă, nu şi-a făcut apariția acolo ca să mă amenințe, sau doar dintr-un capriciu, sau fiindcă ştie acum cine sunt. L-am urmărit pe Ren şi avem dovada că are legătură cu misiunea lui Zero. Acum e arestat. Asta înseamnă că Zero se simte *amenințat.* Crede că ne apropiem şi de aceea s-a

dezlănțuit. Să pună o bombă înseamnă că riscă să alerteze autoritățile, încercând să mă scoată din joc. L-am încolțit. Avem controlul.

— Iar asta înseamnă că e complet imprevizibil, încheie Hideo. E cineva despre care încă nu ştim nimic, şi nu vreau să mai văd o bombă explodând doar fiindcă vreau să-l prinzi.

— Doar fiindcă mă laşi pe mine fără serviciu nu înseamnă că nu va ataca iar.

— Aşa este. De aceea am anulat toate evenimentele în domuri.

— Toate? Din întreaga lume?

— Nu vreau ca oamenii să se adune, în carne şi oase, cu miile, în stadioane din întreaga lume, nu dacă reprezintă un risc pentru ei. Se pot bucura de restul turneului din confortul propriilor case.

Nu, nu pot renunța acum. Panica veche, atât de cunoscută, reapare, groaza de a vedea cum se ridică un zid între problemă şi soluție. De a rămâne neajutorată, în timp ce pericolul se apropie de o persoană pe care o iubesc. Lipseşte ceva din peisaj, de parcă un element nou l-ar fi făcut pe Hideo să se răzgândească.

— Ai ştiut mereu că această muncă implică riscuri. De ce mă retragi acum? Ți-e prea teamă să mă vezi rănită?

— Mi-e prea teamă să te implic în ceva care te depăşeşte, fără ca măcar să fi ales asta.

— Dar cu asta mă *ocup,* insist eu. Şi ştiu ce fac.

— Nu îți pun la îndoială talentul, răspunde Hideo, părând enervat. Arată de parcă ar vrea să mai adauge ceva, dar se opreşte şi scutură din cap. Acum, tot ce vreau este să minimizez riscurile şi să mă asigur că nu

va fi nimeni rănit. Se uită la mine. Ți-ai făcut treaba, Emika. Ne-ai oferit suficiente informații despre când va avea loc operațiunea şi ai găsit pe cineva implicat în planurile sale. E suficient pentru noi ca să ținem în siguranță publicul. Lasă poliția să se ocupe de aici.

— Dar nu l-ați *prins* încă pe Zero. Asta înseamnă că nu mi-am terminat treaba. Dacă ai o explicație mai bună, aş vrea s-o aud.

— Ți-am dat-o deja.

— Nu prea.

— Vrei o explicație mai bună?

— Da, răspund, ridicând vocea. Cred că o merit.

Furia scânteiază în ochii lui Hideo.

— Îți spun că vreau să *pleci,* Emika!

— Nu primesc ordine de la fostul meu şef! izbucnesc.

Hideo îşi mijeşte ochii. Se apleacă brusc, îşi pune mâna pe ceafa mea şi mă trage spre el. Mă sărută puternic. Cuvintele mi se opresc în gât. Un pumnal îmi taie furia tot mai mare.

Se dă înapoi, respirând greu. Sunt prea uimită să fac altceva decât să respir întretăiat. Îşi lipeşte fruntea de a mea, apoi închide ochii.

— Pleacă. Vocea lui e răguşită, disperată, furibundă. *Te rog!*

— Ce anume nu-mi spui? şoptesc eu.

— Nu pot să te las să lucrezi în continuare şi să mă aştept la urmări pozitive. Vocea lui scade. Dacă nu crezi niciunul dintre motivele mele, atunci te rog să îl crezi pe acesta.

Înainte de toate astea, stăteam pe pat şi răsfoiam articol după articol despre Hideo, întrebându-mă cum ar

fi să-l cunosc într-o zi, să am la fel de mult succes ca el, să lucrez şi să vorbesc cu el, *să fiu* ca el. Acum, Hideo e în faţa mea, expunându-şi mecanismele fragile ale inimii, iar eu mă uit la el, furioasă şi confuză.

Ceva lipseşte. E ceva ce nu-mi spune. Oare Zero l-a ameninţat şi pe el? M-a ameninţat pe mine în faţa lui şi i-a cerut să mă scoată din joc? Clatin din cap şi îmi strâng mai tare genunchii la piept. Mi se învârte capul.

Mă studiază pentru o clipă.

— Tu şi coechipierii tăi veţi fi mutaţi la loc sigur. Ne vedem după încheierea turneului.

Apoi se ridică şi pleacă.

27

Dorm prost în noaptea aceea. Patul de spital nu prea se întinde cum trebuie şi, indiferent ce fac, nu-mi găsesc o poziţie comodă. Când reuşesc să aţipesc, vechi amintiri mi se strecoară în vise, scene de când aveam opt ani, când îmi duceam viaţa la New York.

Într-o zi am venit acasă de la şcoală, cu albumul şcolii la subraţ.

— Tati, e aici! am strigat, închizând uşa după mine.

Eram în clasa a treia şi şcoala ne lăsase pe mine şi pe colegii mei să decorăm coperta albumului, iar eu îmi petrecusem o săptămână desenând spirale şi rotocoale elaborate la colţuri.

Mi-a luat o secundă să-mi dau seama că era un haos în casă: bucăţi de hârtie pentru acuarele peste tot, haine tăiate în mormane mici pe podea, pensule şi găleţi răspândite pe masă. Într-un colţ se afla o rochie alandala la care lucra tata, prinsă de un bust în

douăzeci de locuri. Mi-am aruncat ghiozdanul pe jos, lângă uşă, şi m-am uitat la tata, care a trecut pe lângă mine, cu câteva ace între dinți.

— Tati? am zis. Când nu a răspuns, am ridicat vocea. Tati!

— Ai întârziat. Mi-a aruncat o încruntătură rapidă, întorcându-se înapoi la treabă. Ajută-mă să scot păstăile din congelator şi să le pun la dezgheţat.

— Scuze, mi-am terminat tema la bibliotecă. Dar uite! Am ridicat albumul, rânjind. Au ajuns!

Eram mai mult ca sigură că ochii lui vor sări imediat la rotocoalele de pe copertă, că va zâmbi ca de obicei şi că se va grăbi să se uite mai de aproape. *Emi,* avea el să spună, *ce linii frumoase!*

În loc de asta, m-a ignorat şi a început să mai prindă în ace o bucată de rochie. Fredona pentru sine, o melodie cunoscută, pe care însă nu o puteam identifica, iar mâinile îi tremurau uşor. Aveam probleme? Am încercat să mă gândesc la ce putusem face greşit, însă nu am găsit nimic.

— Ce pregăteşti pentru cină? am întrebat, încercând să-l forțez să avem o conversație, în timp ce puneam albumul pe blatul de la bucătărie.

Nu a răspuns. Am strâns pensulele răspândite pe masă şi le-am pus în borcan, apoi am şters masa cu o cârpă udă. Laptopul era deschis pe masă şi am văzut un site cu numere îngroşate scrise cu roşu, alături de imagini cu zaruri, cărți şi un simbol despre care atunci nu ştiam că aparține unei bande.

Scria - 3.290 $.

— Tati? am întrebat. Ce e asta?

— Nimic, mi-a răspuns, fără să se uite.

Nu înțelegeam că era un site pentru pariuri aparținând unei rețele de infractori, dar ştiam ce înseamnă un minus în fața unor cifre.

— *Tati*, am oftat cu emfază. Ai spus că nu poți cheltui aşa banii.

— Ştiu ce am zis.

— Ai spus că te opreşti.

— Emika!

Nu i-am prins avertismentul din voce.

— Ai promis, am insistat eu şi mai tare. Acum nu vei mai avea bani. *Ai spus…*

— *Taci!*

Vocea m-a plesnit ca un bici. Am înlemnit, cu vorbele încă pe limbă şi cu fața contorsionată de şoc. Ochii lui m-au găsit, în sfârşit, iar lumina din ei strălucea febril de furie şi roşu de la plâns. Într-o secundă, mi-am dat seama ce se întâmplase. Era un singur lucru care-l putea transforma pe tata dintr-un bărbat amabil şi blând într-o persoană crudă şi furioasă.

Primise veşti de la mama.

Furia începea deja să-i dispară de pe chip.

— N-am vrut, mi-a spus, scuturând din cap, confuz parcă. Emi…

Dar acum mă enervasem eu. Înainte să poată spune ceva, am făcut un pas în spate şi am strâns din buze.

— Ți-a trimis mesaj, nu? Ce ți-a mai zis acum? Că îi e dor de tine?

— *Emika!*

A vrut să mă prindă de mână, dar mă desprinsesem deja şi pornisem spre camera mea. Un sunet ascuțit îmi vibra în urechi. Ultimul lucru pe care l-am văzut, înainte să trântesc uşa, a fost tata, stând acolo, în fața creației

neterminate, singur, cu umerii căzuți, cu silueta întoarsă spre mine. Apoi m-am târât în pat şi am început să plâng.

Orele au trecut, şi mai târziu în acea seară, uşa mea s-a crăpat doi centimetri şi l-am văzut pe tata trăgând cu ochiul înăuntru, ținând o farfurie plină ochi cu pizza.

— Pot intra? a întrebat încet.

M-am uitat urât la el de sub pături. A intrat şi a închis uşa după el. Avea cearcăne negre sub ochi. Pentru prima dată, mi-am dat seama cât de extenuat era şi că probabil nu dormise ca lumea de câteva zile. S-a aşezat pe marginea patului şi mi-a întins farfuria. Am vrut să mă încăpățânez, să stau supărată, dar stomacul mi-a chiorăit la aroma de roşii şi caşcaval topit, aşa că m-am aşezat în capul oaselor şi am luat o felie.

— Albumul tău arată minunat, Emi! mi-a spus, după ce am înghițit prima felie. Mi-a zâmbit obosit. Îmi dau seama că ai muncit din greu la el.

Am ridicat din umeri, încă nepregătită să îl iert, şi am luat a doua felie.

— Ce s-a întâmplat azi cu tine? am mormăit.

A rămas tăcut o vreme.

— Ce a mai vrut de data asta? am continuat.

Dar ştiam deja. La fiecare şase luni, mama îl contacta, fiindcă îi era dor de el, însă dispărea de fiecare dată. Nu mă pomenea niciodată.

Când am întrebat iar, tata şi-a scos telefonul. L-a întins spre mine, fără să spună nimic. M-am uitat la el.

Mama îi trimisese o poză cu mâna ei. Pe deget avea un inel mare cu diamant, tăiat într-un pătrat fabulos.

M-am uitat în ochii obosiți ai tatei.

Era atât de frumoasă! Dar frumusețea poate face

oamenii să uite de cruzime.

Am stat aşa o vreme, fără să spunem un cuvânt. Apoi am atins mâna tatei cu a mea. A privit în jos, nu în ochii mei, ruşinat.

— Îmi pare rău, Emi, a spus încet. Îmi pare atât de rău! Sunt un prost.

Am clătinat doar din cap. Apoi mi-am încolăcit braţele în jurul gâtului său, iar el m-a ţinut strâns, încercând să lipească la loc viețile pe care ea le lăsase în urmă.

●●●●●

Mă trezesc din vis, cu mâinile strânse în pumni. Telefonul arată 3:34 a.m., iar televizorul din cameră e încă pornit, difuzând ştiri.

Stau întinsă, în tăcere. Îmi ia multă vreme până îmi relaxez în sfârşit mâinile şi mă las pe spate în pat. Mă uit la ştiri fără să le dau prea multă atenție. Reporterul a început deja să discute despre rezervele de jucători surpriză care ne vor înlocui pe mine şi pe Ren.

— … Brennar Lyons, Nivelul 72, un jucător surpriză din Scoția, va reprezenta Cavalerii Phoenix în calitate de Arhitect. Jackie Nguyen, o Luptătoare…

Vocea reporterului devine un zgomot indescifrabil, iar gândurile mi se întorc la coechipierii mei. Ce cred ei acum? Explicația publică pentru plecarea lui Ren a fost că fusese prins pariind. Explicația pentru mine a fost că primisem amenințări cu moartea pentru ştirea despre relația mea cu Hideo.

Hideo. Declarația lui îmi joacă în minte, de parcă aş fi înregistrat-o într-o Amintire.

Ochii îmi zboară la cutia adusă de Roshan şi de Hammie înainte să plece, şi o iau din nou, deschizând-o. Îmi trec degetele peste cioburi şi fâşii. Inima îmi bate puternic. Mă doare în piept.

Lovesc patul cu pumnul. Zero o să scape nepedepsit. Gândurile mele trec prin tot ce am reuşit să descoperim până acum. Coordonatele tuturor oraşelor mari unde aveau să se țină turnee de Warcross. Bucăți la care se umblase în interiorul fiecărei Lumi din campionat. Un fişier care s-a distrus singur. O tentativă de asasinat. Şi o coloană sonoră pe care o crease Ren, ca să fie poate rulată în timpul finalei.

Atât de multe bucăți. Le repet în minte până când calupul de ştiri se încheie şi o ia de la capăt.

Apoi văd un mesaj nou în câmpul meu vizual.

Gândurile mi se împrăştie, şi privesc nota. Cum de mi-a ajuns mesajul? Nu e de la cineva pre-aprobat. De fapt, nu are nicio etichetă. Ezit, şi apoi îl deschid.

Pentru tine, ca de la un vânător la altul.

Asta e tot ce spune. Expir, fără să ştiu că îmi ținusem respirația. *De la un alt vânător*? Cumva, unul dintre ceilalți vânători de recompense a găsit o metodă de a-mi pătrunde prin scuturi. Ştiu cine sunt.

Capul mi se întoarce spre camera de securitate dintr-un colț al tavanului, întrebându-mă dacă au pătruns în sistemul ei ca să mă supravegheze, apoi atenția mi se întoarce la mesaj. Are un buton de *Acceptă invitația?* ataşat. Mă ridic. Apoi, cu degetele tremurând, accept.

O siluetă virtuală se materializează la câțiva metri

distanță, cu mâinile şi brațele ascunse sub apărători şi mănuşi. Ochii lui albaştri strălucesc. Tresar când îi recunosc fața.

E Tremaine.

Ridică o sprânceană când îmi vede expresia şocată.

— Salut, Piersicuță! spune el, cu un rânjet lățit pe față. Ce onoare!

— Eu…, încep, apoi mă bâlbâi puțin. Eşti unul dintre ceilalți vânători ai lui Hideo?

Se înclină în batjocură.

— Am fost la fel de surprins când am aflat despre tine.

— Cum ai făcut mesajul să treacă de scuturi?

— Nu eşti singura care cunoaşte anumite trucuri.

— De ce mă contactezi? De ce-ți arăți fața?

— Relaxează-te, Emika! Am găsit ceva ce te-ar putea interesa.

Înainte să-l pot întreba ce anume, el se întinde şi face o mişcare baleiată cu mâna. Un fişier se materializează între noi, plutind în aer ca un cub albastru, strălucitor.

— Tu ai cealaltă bucată din fişier, spune el.

Mă încrunt la cubul strălucitor pentru o secundă, înainte să-mi dau seama că e o altă bucată din *proj_ice_HT1.0*. E acelaşi fişier pe care i l-am smuls lui Ren înainte de tentativa de asasinat.

— Cum ştiu că nu încerci să-mi transmiți un virus?

Pare jignit de întrebarea mea.

— Nu crezi c-aş găsi metode mai subtile s-o fac? Încerc să te ajut, idioato.

Mă încrunt şi scrâşnesc din dinți.

— De ce? Se presupune că suntem rivali.

Zâmbeşte iar, ducându-şi două degete la frunte şi salutându-mă.

— Nu şi dacă Hideo ne-a eliberat din funcție. Am primit deja o plată compensatorie, aşa că nu prea mai am motivație să continui. Am treburi mult mai importante la care să mă concentrez acum. Îşi înclină capul spre mine. Dar pariez că *tu* eşti încă interesată să-l protejezi pe Hideo, nu?

Mă înroşesc, iritată.

— M-am gândit c-aş putea să dau mai departe ce-am găsit, arată el spre fişier. Un dar, ca de la vânător la vânător. Aşa, dacă îl găseşti pe Zero, vei şti cine te-a ajutat.

Clatin din cap, încă nevrând să ating fişierul.

— Nu am încredere în tine.

— Nici mie nu-mi placi. Dar n-avem timp acum pentru asta, nu?

Ne uităm unul la altul pentru o secundă, înainte să accept fişierul. Pentru o clipă, aştept să se întâmple ceva oribil, de parcă aş fi descărcat un virus. Dar nu se petrece nimic. Fişierul pare curat.

Poate că în fond e sincer.

Mă uit la el.

— L-ai ajutat pe Roshan să-l scoată pe Ash din clădire.

Expresia i se schimbă. Mă întreb dacă decizia de a mă ajuta are ceva de-a face cu momentul acela; dacă el, în calitate de vânător, înțelege ce s-a petrecut de fapt atunci.

Tremaine ridică din umeri şi se întoarce.

— Spune-i lui Roshan c-am trecut pe-aici, mormăie el.

Înainte să-i mai pot spune ceva, dispare, lăsându-mă din nou singură în cameră, privind amorțită la locul din care tocmai a plecat forma lui virtuală.

Cum e posibil? Mă gândesc la petrecerea de deschidere, când i-am înfruntat pe el şi pe Max Martin, când s-a rățoit la mine. Datele sale arătaseră perfect normale, deghizate în a fi de nedeosebit față de cele ale unui jucător obişnuit. Nici măcar nu văzusem vreun scut instalat pentru protecție. Probabil crease un sistem întreg, elaborat, de informații false, pentru a păcăli pe oricine încerca să ajungă la el. Cel mai probabil mă studiase şi el. Se aflase chiar în fața mea, iar eu l-am ratat complet. *Ticălos viclean,* mă gândesc.

Mă uit lung la fişier, încercând să-i dau un sens. E clar afectat, la fel ca bucata din posesia mea.

Ochii mei se îndreaptă iar spre conținutul cutiei mele.

Ornamentul meu de Crăciun şi tabloul tatei au fost distruse, însă asta nu înseamnă că nişte urme din ele, oricât de mici şi de stricate, nu au rămas. Iar dacă ai destule bucăți, poți vedea cum arăta originalul.

Deschid un meniu principal şi apăs cu degetele rapid pe coapse. Apare un meniu derulant. Răsfoiesc înapoi până când ajung la ziua primului meci de Warcross.

Acolo mă opresc.

proj_ice_HT1.0.

Apăs. Imediat, apare un mesaj de eroare, spunându-mi că fişierul nu mai există. Dar, de data aceasta, rulez un program care forțează fişierul să se deschidă oricum.

Camera de spital din jurul meu dispare, iar eu mă scufund într-un câmp de cod-fantomă deteriorat.

Totul e nonsens, parțial corupt – exact ca fişierul trimis de Tremaine. Scot ce mi-a trimis el şi apoi execut ambele fişiere împreună, unindu-le. Deodată, am suficiente informații ca fişierul să se deschidă.

E o Amintire.

Mă aflu într-o Amintire a altcuiva, în interiorul unui spațiu imens, slab luminat. O gară? Oriunde s-ar afla, este o locație reală, palpabilă. Pânze de păianjen decorează spațiul liber dintre arcade, raze albicioase şi subțiri de lumină taie întunericul ca să puncteze podeaua. Oamenii se află adunați acolo într-un cerc relaxat, dar sunt tăcuți, cu fețele ascunse în întuneric. Alții apar ca figuri virtuale, de parcă s-ar fi logat de la mare distanță ca să participe.

— Piesa e gata, spune cineva.

Tresar şi-mi dau seama că vorbele vin de la persoana prin care privesc. Este vocea lui Ren. *E una dintre Amintirile lui Ren.*

Una dintre siluetele din întuneric încuviințează atât de subtil, că abia remarc.

— E conectată? întreabă. Cuvintele sale sunt doar o şoaptă, însă, datorită felului în care arcadele tunelului se curbează spre tavan, aud ce spune la fel de clar ca şi cum ar sta lângă mine.

Perspectiva mea, Ren, încuviințează şi el.

— Va începe să cânte în secunda în care se încarcă lumea de la finala campionatului.

— Arată-mi.

Autoritatea din vocea siluetei misterioase mă îngheață. E chiar Zero, în carne şi oase, din viața reală.

Ren îl ascultă. O secundă mai târziu, muzica țâşneşte în căşti, cu ritmul deja cunoscut. Când ajunge la refren, o opreşte, apoi arată un munte de cod strălucitor tuturor.

— Asta va porni numărătoarea inversă pentru Artefactele falsificate, spune el.

Inspir adânc. Artefacte falsificate? Echipele din finală au Artefacte falsificate?

Falsificate să facă ce?

— Bine, încuviințează Zero.

Priveşte în jur, la fiecare persoană în parte. Fiecare dintre ei scoate o copie plutitoare a unei misiuni, sincronizându-se unii cu ceilalți şi verificându-şi progresul. În câmpul meu vizual, Ren scoate şi el o copie. Ochii mei se măresc, citind. Asta căutam.

Detaliază întocmai planul lui Zero.

În timpul finalei, Zero va înlocui Artefactele cu unele false. Corupte. Acestea vor conține un virus care va trece pe la fiecare dintre utilizatorii NeuroLink.

De aceea Zero a colectat atât de multe date în interiorul fiecăreia dintre lumile Warcross. De aceea alocase câte o locație fiecăruia dintre acoliții săi. Se asigurau că virusul va lovi în fiecare locație şi că niciun scut nu îl poate opri.

Respir întretăiat, cu ochii ațintiți la text. Ce va face virusul? Va distruge NeuroLink? De ce ar *vrea* să-l distrugă? Ce se va întâmpla cu oamenii autentificați în timpul ultimului meci?

Ultimul meci. Nu e o coincidență că şi-a ales acum momentul. Aproape toți utilizatorii NeuroLink vor fi online în toată lumea în timpul finalei.

De ce ar vrea Zero, clar priceput la tehnologie, să

distrugă *această* tehnologie?

În Amintire, Ren vorbeşte iar.

— Mai trebuie de verificat ceva, spune el. Emika Chen. Cealaltă jucătoare surpriză.

Zero se întoarce spre el.

— Ai găsit ceva?

— E conectată cu Hideo în afara turneului, în mai multe feluri. Ne adulmecă urma. Dacă găseşte ceva important şi îl anunță, va găsi o cale să ne oprească.

Mă trece un fior. Ren mă găsise primul; îl alertase pe Zero în privința mea, posibil simultan cu avertismentul meu față de Hideo în privința *lui.*

— O voi cerceta. Vocea lui Zero e calmă. Le vom urmări mişcările, şi dacă încearcă să-l avertizeze, voi şti. Putem oricând transforma totul într-un dublu asasinat.

Amintirea se încheie. Se evaporă în jurul meu până când revin în camera de spital. Stau acolo, cu inima bătând nebuneşte, cu capul învârtindu-mi-se, simțindu-mă mai singură ca niciodată.

Un dublu asasinat. Această întâlnire trebuie să fi avut loc înainte de prima tentativă la viața lui Hideo. Împărtăşisem informații cu el, iar ei încercaseră să-l ucidă. Apoi, Zero mi se arătase, avertizându-mă să mă țin departe de tot, oferindu-mi să mă alătur lui în schimb. *Explozia.* Zero nu a avut probleme să se răzbune şi pe mine.

Instinctiv, dau să mă conectez cu Hideo.

Ar trebui să-i trimit totul acum. Să-i spun totul despre virusul lui Zero, despre Artefactele falsificate. Dar, dacă îl contactez, Zero ar putea afla. Iar dacă vede că Hideo face ceva în finală pentru a-l opri, Zero va şti că am comunicat cu el. S-ar putea să schimbe planul, şi

atunci, tot ce am descoperit deja ar fi inutil.

Trebuie să opresc asta fără c ero să ştie, fără să-l implic pe Hideo. Iar asta înseamnă că trebuie să-mi croiesc drum înapoi în finală şi să-l opresc pe Zero să planteze Artefactele false.

Expir întretăiat.

Poate că situația *chiar* mă depăşeşte. O parte micuță şi speriată din mine îmi aminteşte că, dacă mă opresc acum, şi dacă plec, aşa cum a insistat Hideo, Zero mi-ar putea reda Amintirile.

Dar nu pot să suport ideea plecării. Dacă fac asta, ce se va întâmpla? Privirea îmi cade iar asupra cutiei de lângă mine. Mă pot concentra numai asupra rămăşițelor obiectelor mele dragi. Pot doar să mă gândesc la Zero, ascuns în spatele măştii lui nesuferite, frustrant de opace, spunându-mi ce să fac. Mă enervez şi încleştez pumnii.

Hideo vrea să ies din meciurile oficiale şi din vânătoare. Zero m-a avertizat să stau deoparte. Dar eu nu m-am priceput niciodată să urmez instrucțiunile. Sunt vânător de recompense. Iar dacă prada mea e încă acolo, trebuie s-o găsesc.

Cobor din pat, merg spre colțul de sub camera de securitate, mă întind şi smulg firele. Se întunecă. Apoi îi sun pe Roshan şi pe Hammie. Când răspund, vocea mea e o şoaptă:

— Sunteți gata pentru adevăr? întreb.

— Gata, răspunde Roshan.

— Bine. Fiindcă mi-ar prinde bine ajutorul vostru.

28

Rațiunea mi-ar spune că e cea mai proastă idee să mă conectez acum la Lumea Întunecată. Aproape că am murit într-o explozie, nu mai am un loc de muncă, iar un hacker şi echipa lui sunt pe urmele mele, transformându-mă din vânător în pradă, gata să mă elimine în secunda în care dau vreun semn că îi urmăresc mai departe. S-ar putea să am şi un asasin pe urme acum – probabil că sunt pe lista loteriei de asasinate din Bârlogul Piraților.

Dar nu mai am timp.

Acum, ghetele mele virtuale se târăsc prin bălțile de pe Drumul Mătăsii, iar eu traversez stradă după stradă de semne cu roşu-neon, toate cuprinzând numele şi informațiile persoanelor care au fost expuse în Lumea Întunecată. Există mai mult trafic în această parte, un amestec de utilizatori anonimi care se înghesuie pe alei şi în fața uşilor, creând ideea unei piețe de noapte. Fire rătăcite cu becuri atârnă deasupra capului, iar dincolo de ele pot vedea versiunea în oglindă a oraşului, atârnând cu susul în jos din cer.

Mă uit obosită la standurile pe lângă care trec. Unele vând obiecte de Warcross, aşezate frumos pe tejghele, totul de la inele de aur la cape strălucitoare, cizme de piele şi armuri de platină, elixire vindecătoare şi cufere cu comori. Altele vând lucruri reale, dar ilegale. Unul oferă arme şi gloanțe scoase în afara legii, promițând livrare peste noapte de la treizeci de lăzi în sus. Altul vinde droguri – standul arată la fel de profesionist ca un magazin online, unde adaugi grame de cocaină şi metamfetamină în coş, primeşti pachetele la uşă două zile mai târziu şi laşi recenzii de client pentru comerciant, fără a-ți pune în pericol identitatea.

Un al treilea stand oferă pastile de slăbit neautorizate de ministerul sănătății, în timp ce altul are reduceri la o transmisiune live, nerecomandată minorilor, cu o fată faimoasă din Lumea Întunecată. Mă strâmb şi privesc în altă parte. Există standuri cu opere de artă furate, fildeş braconat, un schimb valutar între note virtuale, monede virtuale şi yeni japonezi şi, fireşte, standuri de pariuri pe jocurile Warcross şi Darkcross.

Văd pariuri făcute chiar acum pentru finală – sumele sunt astronomice. Un număr pluteşte deasupra fiecărui stand, spunându-mi câți oameni se gândesc acum să cumpere de la acel comerciant. Numărul de deasupra standului de pariuri e 10.254. Zece mii de oameni fac pariuri numai la standul ăsta micuț. Îmi pot doar imagina cât de multe se fac acum în locuri mai mari, cum ar fi Bârlogul. E un alt avertisment asupra numărului de oameni care vor fi autentificați în NeuroLink în finală, iar asta mă face să mă mişc mai repede.

Mă opresc la un stand de schimb, să convertesc o sumă mare de bani în note. Chiar şi acum, să schimb atâția bani îmi provoacă o durere fizică – ce nu aş fi dat, cu câteva luni în urmă, să am doar atât pentru tot restul vieții. Dar îi schimb oricum, privind cum numerele de pe ecranul meu se schimbă de la un tip la altul. Apoi merg mai departe. În sfârşit, ajung la intersecția dintre Drumul Mătăsii şi Aleea Principală. Când mă uit în josul aleii, văd comerciantul dorit: Imperiul de Smarald, care vinde energizante scumpe, valoroase şi extrem de rare.

Exteriorul arată ca un cort de circ enorm, pictat cu dungi late, negre şi aurii, care sclipesc sub şiruri de luminițe. Cele două falduri de la intrarea în cort se

curbează de ambele părți, dezvăluind o gaură căscată, neagră ca noaptea, în care se întinde un covor roşu. O teamă imediată, instinctivă, mă loveşte drept în stomac. Tata şi cu mine am plecat odată la plimbare în pădure la miezul nopții, iar când a trebuit să trecem prin spațiul unui trunchi de copac scobit, aproape că am făcut un atac de panică. Intrarea în circ îmi provoacă acelaşi soi de teamă: să pătrund în necunoscut, dincolo de care se află ceva periculos. De fapt, această intrare intimidantă face parte din celula de securitate a comerciantului, ca să îi descurajeze pe cei gură-cască. Dacă ți-e prea teamă să intri, probabil că ți-e la fel de teamă şi să cumperi.

O pereche de gemene pe catalige stau de o parte şi de alta a intrării. Se apleacă spre mine când mă apropii, cu fețele vopsite în alb şi ochii complet negri.

— Parola, spun ele la unison, cu aceeaşi încruntătură. În acelaşi timp, pe ecranul meu apare o casetă transparentă. Scriu parola de azi, un şir de treizeci şi cinci de litere, cifre şi simboluri amestecate. Gemenele se gândesc o clipă, apoi se dau la o parte, făcându-mi un semn tăcut cu brațele ca să intru în Imperiu. Inspir adânc şi fac un pas înainte.

În interior, e complet beznă. Continui să merg, numărându-mi cu grijă paşii. După ce fac zece, mă opresc şi o iau la dreapta. Mai fac opt. Mă opresc, o iau la stânga. Cincisprezece paşi. Continui să merg într-o combinație lungă şi elaborată, până când fac douăzeci de paşi în față şi mă opresc de tot.

Utilizatorii care nu ştiu cum să treacă de acest al doilea scut de securitate rămân captivi în întuneric. Le poate lua apoi săptămâni să-şi recapete avatarul şi contul pierdute.

Mă întind şi bat. Spre uşurarea mea, se aude un răpăit, de parcă aş bate în lemn. O poartă se ridică, iar eu intru în pântecele enorm al circului, un spațiu luminat cu sute de becuri suspendate.

Peste tot se află rafturi şi polițe, afişând borcane de sticlă în care găseşti tot soiul de energizante: pietre prețioase stacojii şi bile albe, mingi de puf în culorile curcubeului şi cuburi cu dungi albastre, sfere ca o tablă de şah, dar şi baloane transparente, ca de săpun. Unele dintre ele au fost văzute o singură dată într-un joc şi nu au mai fost oferite niciodată, în timp ce altele sunt prototipuri, încă în dezvoltare la Henka Games, şi totuşi ajunse acum în mâinile hackerilor care le vând aici. Deasupra fiecăruia pluteşte numele său cu litere aurii, împreună cu prețul de pornire pentru licitație. Moarte Subită: 46.55D N. Atac Extraterestru: 150.000 N.

Grupuri de avataruri anonime se adună în fața celor rare, comentând încântați. Roboți de pază alunecă pe podea, arătând ca nişte doamne cu fălci metalice, măşti cu nasul lung şi umbrele negre de soare. Le studiez mişcările. Există întotdeauna un model după care se mişcă, oricât de aleatoriu. Am în câmpul vizual pictograma unui coş de cumpărături şi un spațiu în care pot scrie suma. Mă uit în jur, admirând fiecare dintre borcanele de sticlă, înainte să găsesc unul pe un postament, în interiorul căreia se află o bilă care arată ca o minge de cristal înghețată, cu suprafața decorată cu pene de chiciură deosebit de frumoase.

Înghețare Echipă: 201.000 N.

Aceasta, conform descrierii însoțitoare, va imobiliza întreaga echipă adversă timp de cinci secunde.

Oamenii adunați în jurul borcanului de sticlă au cu

toții palete de licitație, şi îmi dau seama că licitația este deja în curs. Mă alătur şi primesc o paletă de la un robot de pază din apropiere. Sunt cinci roboți care patrulează această licitație, doi dintre ei alunecând de la o altă licitație, tocmai încheiată. Stând lângă borcan este o fetiță, adjudecătoarea, care poartă un joben aproape la fel de înalt ca ea.

— Două sute cincizeci şi una de mii de note! strigă ea repede. Aud două cincizeci şi două? Cineva ridică paleta. Două cincizeci şi două! Aud două cincizeci şi trei?

Licitația continuă, până când se restrânge la o luptă între doi utilizatori. Îi privesc cu atenție. Cea mai mare sumă licitată este acum de 295.000 de note, iar al doilea utilizator ezită să ridice suma la 300.000. Fetița continuă să strige, aşteptând să accepte cineva. Nimeni nu o face. Avatarul care a oferit suma mai mare se îndreaptă de spate, scoțând pieptul în afară de încântare.

— Nimeni pentru trei sute de mii? întreabă fetița, privind în jur. Două nouăzeci şi cinci o dată, de două ori…

Ridic paleta şi strig:

— Patru sute!

Toți ochii se rotesc către mine, şocați. Şoaptele se strecoară prin mulțime. Fetița arată spre mine şi zâmbeşte:

— Patru sute! exclamă ea. Aşa mai merge! Aud patru sute una?

Priveşte prin cort, dar nimeni nu mişcă. Celălalt avatar se uită urât la mine, dar eu am grijă să nu-i răspund.

— Vândut!

Fetița bate din palme în direcția mea.

Pictograma mea cu coşul de cumpărături se actualizează brusc, apare numărul 1, iar numărul notelor scade cu 400.000. În acelaşi timp, energizantul îngheţare Echipă dispare din borcanul de sticlă de pe postament, iar celelalte avataruri încep să se împrăştie, mormăind. Licitantul perdant mai rămâne, totuşi, cu ochii pe mine, la fel ca şi ochii roboților de pază.

Îi mulțumesc adjudecătoarei, apoi merg să mă uit la celelalte borcane. Îmi permit să mai cheltui încă un milion de note, şi am nevoie de cât mai mult ajutor posibil.

Mă alătur unei a doua licitații, pentru un energizant care arată ca o creatură rotundă, mârâitoare, pufoasă, cu două labe mari. Regele Artefactelor. Dacă Artefactul adversarilor este vizibil, poți folosi acest energizant ca să teleportezi automat Artefactul în mâinile tale, câştigând instant.

De data asta, licitația începe la 500.000 de note.

Din nou, adjudecătoarea strigă sumele în creştere rapidă. Din nou, se rezumă la câțiva licitatori activi. Eu sunt una dintre ei. Licitația urcă la 720.000, iar eu am un singur adversar, care nu renunță. În sfârşit, frustrată, arunc un număr despre care ştiu că depăşeşte cu mult valoarea energizantului.

— *Vândut* pentru optzeci şi opt! exclamă adjudecătoarea.

880.000 de note.

Tresar la gaura pe care operațiunea mi-o face în buget, apoi îmi verific rucsacul să mă asigur că ambele obiecte sunt bine depozitate. În viața reală, scanez să

văd dacă există cineva care vrea să-mi spargă inventarul. Utilizatorii bogați vin uneori aici şi cumpără câteva obiecte de valoare. Alți utilizatori aşteaptă până când cumpărătorul se întoarce cu spatele şi îi sparg inventarul, furând energizantele. Câteva avataruri şi-au îndreptat deja atenția spre mine după cele două achiziții, iar interesul lor face să mi se ridice părul pe ceafă.

Mai am mai puțin de 200.000 de note rămase, ceea ce nu-mi poate aduce nimic care să merite să fie utilizat în finală. Aşa că, în schimb, privesc în jur, întrebându-mă pe cine să abordez ca să mai fur un energizant de valoare. În sfârşit, mă decid asupra unei licitații ce are ca obiect un energizant care mă încântă. N-am mai auzit niciodată de ăsta, ceea ce mă face să cred că e un prototip, sau chiar ilegal, creat de un utilizator.

Putere Divină: 751.000 N. 14 oferte.

Energizantul acesta îți oferă capacitatea temporară de a manipula orice într-un nivel de Warcross. Perfect.

Licitația e aproape încheiată, fiindcă s-a ajuns la doi utilizatori, însă, de data aceasta, stau doar şi privesc din spatele roboților de pază. Prețul continuă să crească. În cele din urmă, se opreşte, blocat la aproape un milion de note, când unul dintre utilizatori ezită.

— Aud oare un milion? strigă adjudecătorul. Un milion net? Nu? Numără, şi când se pare că nu mai doreşte nimeni să liciteze, arată spre câştigător. *Vândut* pentru nouă nouăzeci!

Câştigătorul licitației este un bărbat înalt, care poartă o haină în carouri. După ce pune energizantul în servietă şi se întoarce să plece, mă apropii mai mult,

fără să atrag atenția roboților de pază. În viața reală, tastez cu furie, încercând să găsesc un moment în care bărbatul e singur şi vulnerabil. Roboții de pază îşi continuă rotațiile aleatorii. Unii dintre cei folosiți pentru paza acestei licitații se îndepărtează acum, ca să patruleze lângă alta, care abia a început.

În sfârşit, văd o portiță, un spațiu în care doi roboți de pază au plecat şi mi-au lăsat o cale îngustă, dar liberă, către cumpărător. Mă îndrept spre el, crescând pasul pe măsură ce mă apropii. Apoi, chiar când vrea să se întoarcă, sar şi îi înşfac servieta.

Un avatar obişnuit nu ar avea nici pe departe forța necesară pentru asta, însă eu mi-am îmbunătățit codul avatarului de ani de zile, programându-l fix pentru acest gen de operațiune. Aşa că, atunci când mâna mi se închide pe mânerul servietei, răsucesc cu putere, iar servieta ajunge în posesia mea.

Însă bărbatul nu e prost. Nimeni care cheltuie un milion de note pe un energizant nu poate fi. Instantaneu, alte două avataruri de lângă noi se aruncă spre mine. Are agenți de pază proprii aici. Abia dacă reuşesc să le scap din gheare înainte s-o tulesc spre ieşire. Dacă pot intra înapoi în tunelul întunecat, unde roboții de pază nu au acces, pot să ies cu toate obiectele neatinse.

Unul dintre avataruri scoate un pumnal şi se lansează, gata să mă sfâşie cu lama. Mă dau la o parte, dar al doilea avatar mă prinde de picior şi mă dezechilibrează. Lumea se învârte cu mine şi deodată mă uit la cameră de pe podea. Lovesc şi, simultan, tastez frenetic. Dar nimic din ce fac acum nu îmi poate spori siguranța dincolo de nivelul la care e; nu am timp

pentru asta. În jurul nostru, roboții de pază au remarcat încăierarea şi se adună instantaneu lângă intrare, blocând accesul. Alții se grăbesc spre mine, iar ochii femeilor mecanice aruncă scântei. Umbrelele lor negre se învârt ca nişte lame foarte ascuțite. Mâinile lor mă prind de brațe. Lovesc din nou când bărbatul se apleacă să apuce mânerul servietei. Cele două ajutoare îmi iau rucsacul.

Deodată, unul dintre roboții care mă țin îl loveşte pe bărbat cu marginea umbrelei. Eu icnesc când lama îi taie brațul. Sunt pixeli, fireşte, însă omul tot cade pe spate, cu mâna stângă separată de restul spațiului, nefolositoare. Mă uit la robot, surprinsă, dar mă ignoră şi atacă celelalte două avataruri, înainte să se întoarcă spre ceilalți roboți.

— *Fugi,* Em! mi se strigă.

Îmi sare inima. Nu e deloc un robot. E vocea lui Roshan.

Mă ridic în picioare şi mă grăbesc spre ieşire. Un alt robot mă acoperă – e Hammie. Apoi, un alt treilea. *Asher!* Protecția lor respinge atacurile celorlalți, care nu par pregătiți să îşi atace propriul soi. Mă strecor printre doi roboți de pază care s-au grăbit spre incident, însă nu ştiu cum să se comporte cu roboții controlați. Apoi ajung la intrare, iar zgomotul din spatele meu scade.

Urmez numărul de trepte şi întoarceri de la intrare, apoi țâşnesc printre clapetele din față ale cortului şi mă trezesc înapoi pe aleea îngustă. Gemenele de la intrare nu îmi dau atenție. În grabă, deschid un dialog şi mă deloghez din Lumea Întunecată. Totul în jurul meu se întunecă şi, o secundă mai târziu, m-am întors în camera mea virtuală personală.

Am încă servieta. Am încă rucsacul. Obiectele sunt toate aici.

Încep să lucrez la deschiderea servietei. Nu o mai pot ține multă vreme fără să atrag atenția. După câteva încercări, servieta se deschide, iar în interior se află Puterea Divină, albastră şi minunată, cu norii rotitori adunându-se sub degetele mele.

Mă uit lung, cu inima bătând nebuneşte. Depozitez cu grijă fiecare dintre cele trei noi energizante în inventarul meu, în spatele mai multor carcase. Apoi aştept în camera mea virtuală, trimițând pinguri şi invitații la fiecare câteva secunde către conturile coechipierilor mei.

Pentru o vreme, nu apare nimeni. Oare au fost blocați în afară? Sau prinşi?

Roshan se materializează primul, urmat de Hammie. Apoi, ultimul, apare şi Asher. Nu mai arată ca nişte roboți de pază – şi-au aruncat carcasa. Zâmbesc. Nu am mai lucrat cu nimeni într-o vânătoare până acum, însă cu coechipierii mei alături pare mult mai uşor.

Asher vorbeşte primul.

— Deci? Se uită la mine cu o sprânceană ridicată. Sper c-ai pus mâna pe ceva folositor, să merite toată osteneala.

Dau din cap, apoi deschid inventarul să le arăt ce am.

Ochii lui Asher se măresc, în timp ce Roshan mormăie o înjurătură.

— Tremaine ar face bine să spună adevărul despre fişierul pe care ți l-a trimis, spune el.

— Adevăr sau nu, adaugă Hammie, finala va fi una interesantă, cu astea incluse.

— Dacă nici ele nu ne ajută să-l învingem pe Zero, spun şi eu, atunci nimic nu o poate face.

29

Cu toate scandalurile în curs, se estimează deja că finala dintre Cavalerii Phoenix şi Andromeda va fi cel mai vizionat joc din istoria Warcross. Ştirile nu spun nimic astăzi, cu excepția prezentării unor filmări despre jocuri, fiecare canal încercând frenetic să-l depăşească pe celălalt – canale în fiecare limbă, din fiecare țară. Am senzația că întreaga lume a luat o pauză şi se concentrează numai pe asta. În Tokio, magazinele şi restaurantele se închid, ca pentru o sărbătoare națională. Oamenii care nu se pot autentifica uşor de acasă aglomerează internet cafe-urile şi barurile, cu lentilele puse. Oraşul este luminat de pictograme, simbolurile adunându-se în zonele unde sunt cei mai mulți oameni.

Mă îndepărtez de fereastra camerei mele de hotel şi mă întorc să stau pe canapea. Sunt cazată într-unul dintre numeroasele centre ale oraşului Tokio, înregistrată la hotel sub un nume fals. Din câte ştiu, Hideo crede că m-am întors la New York. De la conversația noastră de la spital, mi-a trimis un singur mesaj.

Stai deoparte, Emika. Te rog să mă crezi.

Acum mă uit la un ceas transparent, afişat aproape de centrul ecranului meu, socotind timpul. În urmă cu doar câteva săptămâni, am intrat din greşeală în meciul de deschidere pentru turneul din acest an. Acum mai sunt doar cinci minute până la începerea finalei. Cinci

minute înainte să trebuiască să intru din nou în joc – doar că, de data asta, intenționat. Verific de două ori totul, asigurându-mă că am funcția de înregistrare activată. Stochez jocul de azi ca pe o nouă Lume cu Amintiri în contul meu. Dacă lucrurile nu merg bine azi din cauza lui Zero, cel puțin voi avea o înregistrare de studiat.

Asta dacă virusul nu mă loveşte mai întâi.

În sfârşit, în câmpul meu vizual plutesc câteva cuvinte.

Campionatul de Warcross, ediția a VIII-a
Finala
CAVALERII PHOENIX vs. ANDROMEDA

Inspir adânc.

— Pornim, murmur.

Apoi mă întind, scriu cuvintele cu un deget, iar lumea din jurul meu se întunecă.

Înainte să văd ceva, aud şuieratul vântului. Apoi, lumea devine vizibilă, iar eu stau pe o lespede, privind în jos spre un lac perfect circular, înconjurat din toate părțile de ziduri metalice înalte de sute de metri. Când mă uit în spate, îmi dau seama că nu e nimic acolo decât oceanul deschis, de fiecare parte a zidului.

În centrul lacului circular, zece poduri de oțel – niciunul conectat – se întind către ziduri ca o stea. Fiecare duce la o poartă metalică înaltă, de hangar, încastrată în zid, la distanță egală. De ambele părți ale fiecărei porți enorme se află roboți de pază. Privesc cum se materializează energizantele deasupra zidurilor de oțel şi de-a lungul marginii apelor lacului, bilele colorate

întinzându-se de-a lungul podurilor, şi deasupra, şi dedesubt. Mai verific o dată energizantele din inventar. Sunt toate trei.

Hai să trecem prin Tokio de la zero la şaizeci / Da, de parcă n-am mai avea timp în acest oraş.

Piesa introductivă care se aude în jurul nostru îmi face părul să mi se ridice pe ceafă. Noua piesă a lui Ren, cea care activează Artefactele false.

Hai să ieşim în forță / Da, e timpul să ieşim în forță.

Îmi ia o vreme să remarc urletele mulțimii, care aclamă cu forța unui tunet în peisaj. Vocile omniprezente ale crainicilor se aud şi ele, entuziasmate ca întotdeauna.

— Doamnelor şi domnilor! declamă ei. Bine ați venit în Cercul de Argint!

Dedesubt, îşi fac apariția în sfârşit şi jucătorii. Fiecare se iveşte pe un pod, aproape de centrul lacului, unde acestea nu se conectează. Echipa Andromeda poartă costume stacojii, inconfundabile. Căpitanul lor, Shahira, are o eşarfa strânsă la spate şi Artefactul rubiniu al echipei deasupra capului, în timp ce Luptătorul lor, Ivo Erikkson, are părul dat pe spate şi e încruntat. Îmi stă inima când mă uit la coechipierii mei. Poartă costume albastre, contrastând puternic cu zidurile de oțel din spatele lor. Asher (purtând diamantul albastru al Cavalerilor deasupra capului), Hammie, Roshan. Apoi, cele două apariții noi: Jackie Nguyen, care îl înlocuieşte pe Ren. Şi înlocuitorul meu, Brennar Lyons, noul lor Arhitect.

Eşti gata? E Asher, care mă contactează printr-un canal criptat, pe care l-am creat pentru el. Mesajul lui apare ca un text alb, transparent, în partea de jos a

câmpului meu vizual.

Dau din cap, deşi nu sunt sigură dacă sunt. Sper, răspund. Deschid inventarul de energizante prețioase.

Când intru, dă-mi Artefactul.

Bine.

Apoi mă concentrez asupra lui Brennar şi îi perii datele. Dacă mă voi teleporta în locul lui, trebuie să mă asigur că pot face asta din prima încercare. Ce se va petrece azi, dacă nu câştigăm? Ce se va petrece dacă Zero îşi pune planul în aplicare?

Crainicii prezintă acum jucătorii. Eu analizez datele lui Brennar, apoi scot un sunet de frustrare. *Nu pot intra până nu începe jocul*, îi spun lui Asher. *Nu e încă activat.*

Sunt pe fază, vine replica. *Te avertizez când văd ceva.*

Inspir adânc şi privesc iar scena. Fiecare jucător se află la marginea podului său, privind în jos spre apă, apoi unul la celălalt. Nimeni nu poate ajunge la celălalt, fiecare fiind separat de vreo douăzeci de metri. Văd buzele lui Asher mişcându-se şi dându-le instrucțiuni Cavalerilor. Atenția mea se schimbă la porțile metalice enorme din interiorul zidului de oțel circular. Lumini roşii încep să clipească deasupra fiecărei uşi. Ce e înăuntru? Şi unde e Zero? În viața reală mă furnică pielea, ştiind că Zero priveşte jocul chiar acum, poate în acelaşi fel ca mine. Aşteptând să îl întrerupă.

— Pe locuri, fiți gata, luptați! strigă crainicul.

Publicul invizibil scoate un rând de urale tunătoare.

În acelaşi timp, se declanşează o alarmă asurzitoare, cu ecou peste tot în nivel. Vine de la luminile roşii, care

clipesc în vârful fiecăreia dintre cele zece porți de oțel. Jucătorii se răsucesc. Hammie e prima care începe să fugă spre poarta ei pe pod. Eu cobor, pentru a vedea mai bine, până când plutesc deasupra podurilor.

Porțile se clatină la unison, apoi încep să urce, iar sunetul scrâşneşte de greutatea lor. Fuga lui Hammie se transformă într-un sprint. Ea strigă ceva înapoi celorlalți Cavaleri. Cei de la Andromeda îşi croiesc drum şi ei pe poduri, şi pe măsură ce porțile se ridică, pot să văd ce e dincolo de ele.

Picioare de metal, groase ca nişte clădiri. Articulații cromate, circulare, tendoane de oțel. Apoi, când uşile se ridică şi mai mult, un piept ca un butoi, fiecare diferit ca model, cu brațe puternice atârnând de fiecare parte. Sus, capetele metalice sunt căptuşite cu sticlă transparentă. Îmi cade fața când ridic privirea. Sunt zece roboți mecanizați, fiecare aşteptând să fie abordat.

Apele lacului şi ale oceanului se agită cu furie acum, devenind tot mai tăioase pe măsură ce se apropie furtuna de la orizont, întunecată şi amenințătoare. Apăs de două ori pe zona din câmpul vizual, unde îl văd pe Brennar fugind spre robotul său. Lumea se măreşte în jurul meu şi dintr-odată sunt chiar deasupra lui, privind cum se apropie de poarta de oțel. Începe să urce scara de pe robot.

Pe următorul pod, Hammie a ajuns în vârful robotului ei şi stă acum pe capul lui. Caută intrarea, o găseşte, deschide ceva şi sare înăuntru, dispărând din vedere. Câteva secunde mai târziu, interiorul ochilor robotului se luminează, îmbrăcând metalul din jur într-o strălucire verde. Începe un sunet huruitor – ca un fel de motor de turboreactor – şi se ridică până la apogeu.

Robotul prinde viață, articulațiile mişcându-se atât de fluid, de parcă Hammie *ar fi* robotul. Ridică un picior, apoi pe celălalt. Podul tremură la fiecare pas.

Asher ajunge al doilea la robotul său. După ce intră, Artefactul său dispare şi el din vedere. Expir dezamăgită. Acelaşi lucru se va întâmpla, probabil, şi cu Shahira – ceea ce înseamnă că dacă vreau să folosesc energizantul meu, Regele Artefactelor, ca să i-l fur pe-al ei, ar trebui mai întâi să o scot din robot. Shahira sare în el la câteva secunde după Asher, iar apoi Franco, Arhitectul celor de la Andromeda, o urmează. Mă uit la Brennar. Aproape a ajuns, dar nu începe discuție, e mai lent decât ceilalți, fiindcă a fost aruncat în turneul final fără niciun pic de timp la dispoziție pentru antrenamente. Chiar şi-aşa, n-a fost ales ca jucător surpriză degeaba. Ajunge în vârful robotului, sare înăuntru şi porneşte robotul. Ochii acestuia se aprind, strălucind în albastru.

Deschid o grilă asupra lui Brennar şi a robotului său, iar datele despre ei ajung pe ecranul meu în forma unui bloc de cod verde rotitor. Trebuie să sincronizez totul corect. Dacă o fac greşit, s-ar putea să mă transfer în peisajul din exteriorul lui Brennar şi să fiu expusă întregului public. Zero ar şti imediat unde sunt şi ce fac. Şi odată ce sunt acolo ca jucător, va trebui să mă mişc foarte repede. În viața reală, Brennar va şti imediat când nu-şi mai poate controla avatarul. Va alerta paza, iar ei vor opri jocul. Mă vor găsi şi mă vor da afară.

— Shahira se mişcă să atace! exclamă crainicul, iar atenția mea se transferă, pe moment, către locul în care robotul Shahirei fuge acum pe pod, către spațiul central.

Când ajunge la capătul podului, robotul se ghemuieşte la pământ asemeni unui leopard care e gata

să sară. Apoi face un salt extraordinar în aer – şi aripi ca nişte lame ies de-o parte şi de alta a corpului său, desfăcându-se într-o reprezentare magnifică. Se lansează în aer dintr-o mişcare. Înşfăcă pe drum un energizant de viteză şi, animată de o forță temporară, sare peste spațiu direct pe podul pe care se află acum robotul lui Asher. Podul se clatină în urma impactului, iar sunetul reverberează în întreg spațiul virtual.

Tastez mai repede. Trebuie să intru în joc. Când robotul lui Brennar păşeşte în față, eu deschid în interiorul său o imagine tip grilă a lui. Apoi, zbor cât de aproape pot. Plutesc chiar în fața ochilor robotului. Prin ei, pot vedea conturul lui Brennar. *Gata*, îmi spun.

Tastez o comandă. Pentru o fracțiune de secundă, Brennar mă vede plutind lângă robot. Clipeşte şocat.

Lumea o ia la goană în jurul meu, iar când deschid ochii, mă aflu în interiorul carlingii. Şi mai important, sunt în interiorul *corpului* lui Brennar, cu control complet asupra avatarului său.

Salut, căpitane! îi spun lui Asher.

Bine ai revenit! răspunde. O secundă mai târziu, se întoarce spre robotul lui Hammie, gata să-i paseze Artefactul echipei. Ea îl aşteaptă, deja anticipându-i mişcările. Din câțiva paşi mari, e lângă el, prinzând brațul mecanic al robotului cu al său. O fulgerare de lumină îi atinge pe amândoi o clipă, apoi fiecare jucător ştie că Artefactul nostru este acum la Hammie.

Ea nu pierde nicio secundă. Când Shahira se aruncă asupra lui Asher, Hammie se apropie de mine. Iau mâna robotului ei. O altă fulgerare de lumină, şi Artefactul nostru e acum la mine. Mulțimea urlă, entuziasmată.

Îmi folosesc programul de dezactivare, inspir adânc şi îl rulez pentru Artefactul din mâna mea. Durează câteva secunde. Pentru o clipă, mă tem că nu va funcționa.

Dar, apoi, Artefactul străluceşte de electricitate. O stivă de cod anapoda îmi apare în câmpul vizual. Artefactul se înnegreşte. Îl analizez iar şi zâmbesc când nu răspunde. Dezactivat.

Acum începe numărătoarea inversă. Am doar un minut sau două cel mult, înainte ca Brennar să alerteze pe toată lumea despre ce i s-a întâmplat, iar paza să mă reseteze afară din joc. Nu ştiu când sau dacă Zero va şti ce am făcut cu Artefactul nostru, dar acum nu am timp să mă gândesc la asta. Îmi întorc atenția spre interiorul robotului.

Panoul de control din interior e de o simplitate rară, creat pentru ca oricare dintre noi să îl înțeleagă instantaneu. Există arme încastrate în brațele şi umerii săi, iar când îmi mişc brațele şi picioarele, robotul face la fel. O caut pe Shahira. L-a provocat pe Asher la o luptă corp la corp în aer, deasupra lacului, în timp ce Franco se îndreaptă şi el spre Asher, încercând să îl copleşească. Ceilalți se uită la mine.

Trebuie s-o scot pe Shahira din robot.

Înghețare Echipă, ca să dezactivez echipa adversă. Regele Artefactelor, ca să fur Artefactul Shahirei. Şi Putere Divină, ca să modific permanent peisajul. Fug în robotul meu de-a lungul podului, privesc spre scenă şi mă pregătesc să îmi activez înghețarea Echipei.

— La stânga! strigă Asher spre mine deodată. S-a îndreptat spre tine…

Tresar şi sucesc capul robotului chiar la timp ca să

văd robotul lui Ivo Erikkson zburând spre mine, cu fălcile deschise, parcă pentru a muşca. Tot ce am timp să fac e să mă pregătesc de impact.

Se izbeşte în mine. Metalul se loveşte de metal când cădem amândoi rostogolindu-ne de pe pod, direct în lac. Impactul mă scutură serios. Pentru o clipă, tot ce pot să văd e o ceață acvatică. *Foloseşte energizantul,* îmi spune instinctul, dar îl resping. Dacă fac asta acum, Shahira va cădea în apă şi se va scufunda, apoi se va reseta pe pod. În loc de asta, îmi îndrept brațul spre capul lui Ivo. Apoi izbesc cu pumnul în butonul de lansare.

O rachetă țâşneşte spre robotul lui Ivo, dându-i capul pe spate. Îmi dă drumul. Robotul meu pluteşte liber în apă. Nu am timp de pierdut. Iau Puterea Divină şi o activez.

Lumea se opreşte brusc, de parcă ar fi pusă pe pauză în mijlocul unui cadru dintr-un film. În câmpul meu vizual, un număr transparent îmi spune câte secunde mai am ca să modific peisajul. Degetele mele zboară. Mă scot din apă şi mă aşez pe pod, apoi trag podurile laolaltă, ca să acopere spațiul din centru. Metalul scârțâie când podurile ies din coloanele de susținere. Privirea mea se opreşte asupra locului în care Shahira şi Asher sunt încă înlănțuiți în luptă. Îmi lovesc palmele una de cealaltă, apoi le separ. Robotul Shahirei zboară de lângă cel al lui Asher, eliberându-l. În acelaşi timp, o aduc mai aproape de mine, forțându-i robotul să aterizeze pe podul dintre noi, acum conectat.

Peste tot în jurul nostru se aud exclamațiile publicului. Apoi, vocea crainicului, derutată:

— A fost activat un energizant. Nu suntem siguri de unde a făcut Brennar rost de el, însă a folosit un obiect

care nu a mai apărut în joc de la geneza turneului! Aşteptăm mai multe informații…

Acum, paza ştie că e ceva în neregulă. Hideo ştie. Iar asta înseamnă că şi Zero ştie. Cronometrul se opreşte. Lumea se mişcă din nou. Robotul Shahirei se ghemuieşte, scutură din cap o secundă şi încearcă să se reorienteze. Activez imediat al doilea energizant. Înghețare Echipă.

Robotul ei îngheață. Peste tot în jur, ceilalți jucători de la Andromeda îngheață şi ei. Prin canalul de comunicații al lui Brennar, vine vocea lui Asher:

— Du-te! îmi strigă.

Dar eu nu am timp să explic. Sar din scaun şi împing capacul de deasupra capului meu. Ploaia mă loveşte, punctându-mi câmpul vizual, iar eu îmi dau seama că furtuna de la orizont ne-a ajuns acum – nu am modificat şi asta cât controlam împrejurimile. Ies din robot. Ceilalți Cavaleri mă încercuiesc, cu spatele roboților întoarse ca să mă protejeze.

Mă ghemuiesc pe robotul meu şi mă concentrez pe al Shahirei. Prin ochii săi, o văd uitându-se la mine, cu ochii mari, fără să se poată mişca. Sar pe umărul robotului meu şi încep să fug pe brațul lui întins. Deasupra capului, crainicul anunță peste zgomotul furtunii:

— Brenner s-a separat de grup şi a folosit un al doilea energizant! Încercăm să ne dăm seama…

Vor opri jocul în orice moment. Mă mir că încă nu s-a întâmplat. Ce face Hideo? *Concentrează-te.* Ajung pe mâna robotului meu şi sar pe brațul robotului Shahirei. Ploaia a transformat metalul într-o pantă alunecoasă şi aproape că alunec jos în timpul aterizării. Mă prind cu

brațele pentru a-mi menține echilibrul. Reuşesc să mă pun pe picioare şi continui să sprintez în sus pe braț. Mă urc pe capul robotului. Când publicul izbucneşte într-o suită de exclamații de confuzie şi uimire, eu ridic trapa chiar când înghețare Echipă îşi pierde efectul.

Mă uit la Shahira, care tocmai s-a dezgheţat suficient cât să-şi întoarcă privirea spre mine. Artefactul ei îi străluceşte deasupra capului, stacojiu. Îmi scot al treilea energizant. Regele Artefactelor.

Vreau să-l activez.

Dar nu pot. Clipesc, şocată. Membrele mele sunt înghețate, din cap până-n picioare, iar eu stau acolo, cu energizantul în mână, incapabilă să mă mişc un centimetru. Sub mine, Shahira îşi mijeşte ochii şi sare afară din robot. Vine în fața mea. Îmi dau seama, uimită, că şi ea a folosit un energizant asupra mea, ceva care m-a înghețat.

— Te-am avertizat, Emika! spune ea.

Şi deşi cuvintele răsună cu vocea Shahirei, ştiu. Ştiu că nu ea vorbeşte de fapt cu mine.

E Zero, în corpul ei.

Mă zbat de pomană, în timp ce Shahira se apropie de mine, păşind acum cu aceeaşi grație de prădător a lui Zero. Artefactul ei, un rubin, îi străluceşte deasupra capului. *Atât de aproape*. Îmi dă ocol o dată, exact cum a făcut Zero în Bârlogul Piraților, apoi îmi ia energizantul.

Nu! vreau să strig, dar nu pot. Shahira îmi întinde energizantul, de parcă ar toasta.

— E nevoie de doi pentru jocul ăsta, spune ea.

Se întoarce cu spatele şi începe să fugă spre robotul lui Asher.

De ce nu opreşte Hideo jocul? Cu siguranță, până

acum, toată lumea îşi dă seama că e ceva în neregulă cu el. Publicul urlă într-o cacofonie de confuzie, urale, huiduieli şi strigăte uimite, iar energizantul îşi pierde în sfârşit efectul asupra mea. Mă împleticesc în față, icnind, apoi încep să sprintez după Shahira. Orice s-ar întâmpla, *nu o pot lăsa să folosească energizantul pe Asher.* Nu pot permite Artefactelor lui Zero să se activeze. Mâinile mele caută frânghia de la centură.

— Hei!

Toate capetele noastre se întorc ca să vadă robotul lui Hammie năpustindu-se spre noi. Îi plantează picioarele adânc în apă, trimițând valuri care se izbesc de pod. Trapa se deschide brusc, iar Hammie țâşneşte afară, ca prin ceață, suspendată în ploaie într-un salt. Ține un artefact verde viu, pe care l-a luat mai devreme. Apoi îl aruncă spre Shahira.

O explozie luminează capătul brațului robotului meu, aproape de unde fuge Shahira. Ea se opreşte, însă tot e dezechilibrată şi zboară prin aer. De cealaltă parte, robotul lui Franco se lansează în atac prin apă, înclinat împotriva vânturilor care se întețesc.

— Hammie! strig eu, dar e prea târziu.

Franco o prinde pe Hammie cu brațul robotului, închide pumnul şi o aruncă. Ea zboară prin aer, aterizând cu zgomot în oceanul agitat de dincolo de zid. Cu cealaltă mână, Franco o prinde pe Shahira şi o salvează din cădere.

Acum, robotul lui Asher se mişcă repede, cu pumnul ridicat spre Franco. Mă opresc din alergat pentru o secundă, ca să mă feresc. Îl văd pe Asher plutind peste mine, cu ochii robotului său ca nişte puncte stacojii pe cer. Se izbeşte tare în flancul lui Franco, iar impactul mă

aruncă în genunchi. Apa se loveşte de mine când valurile ridicate de aterizarea lui Asher depăşesc braţul distrus al robotului meu. Îmi şterg apa din ochi şi ridic privirea.

Franco îl loveşte la rândul lui pe Asher, iar fiecare lovitură e un scrâşnet metalic asurzitor. În mijlocul nebuniei, o găsesc pe Shahira. Fuge pe braţul lui Franco, spre robotul lui Asher. Fug şi eu spre ea.

— Te duc undeva? aud vocea lui Roshan în canalul de comunicaţii.

Mă întorc la timp să-i văd pumnul apărând de nicăieri, luându-mă şi închizându-se în jurul meu. Robotul lui zboară, cu aripile metalice bătând atât de tare, încât formează un vârtej în apa lacului. Plutesc prin aer spre locul în care Franco şi Asher sunt prinşi într-o confruntare pe viaţă şi pe moarte.

În apropiere, robotul lui Ivo se năpusteşte spre noi, având-l ca ţintă pe Roshan. Aproape am ajuns.

— Dă-mi drumul! îi strig lui Roshan, izbind cu pumnul interiorul palmei.

Mă lasă, iar eu cad pe umărul lui Asher. Simultan, Shahira ajunge pe celălalt umăr. Ne căţărăm amândouă. Ploaia mă izbeşte, ameninţând să mă arunce în apă. Rezist cât de bine pot şi încerc să urc mai repede. Franco mai loveşte o dată cu putere în pieptul lui Asher, trimiţându-mă într-o parte, agăţată doar de o mână.

Mă forţez să mă reechilibrez. *Continuă.*

Ajung în vârful capului robotului chiar când Shahira se ridică în picioare. Fuge către trapa de pe cap. Dacă o deschide şi vede Artefactul lui Asher, poate folosi energizantul asupra lui şi vom pierde. Îmi încleştez maxilarul şi mă forţez să mă ridic în picioare. Apoi

sprintez către ea. Totul pare să se petreacă în reluare.

Shahira ridică trapa de pe capul robotului.

Îşi ridică mâna să folosească energizantul.

Mă arunc spre ea cu fiecare gram de putere pe care-l mai am.

Mâinile mele se închid deasupra energizantului. I-l smulg (lui Zero), chiar când voia să-l folosească. *Fă-o acum.* Îmi concentrez câmpul vizual asupra Artefactului Shahirei. Înainte să mă poată opri, țintesc şi arunc energizantul. Face ochii mari.

Energizantul explodează într-o minge de fum negru, acoperindu-ne pe amândouă. Prin întuneric, Artefactul rubin al Shahirei apare în mâna mea. Degetele mele se închid în jurul lui în timp ce folosesc programelul de dezactivare. Străluceşte puternic, cu fâşii de electricitate venind din fiecare direcție. Apoi, o fracțiune de secundă mai târziu, se înnegreşte.

Al meu. Jocul a luat sfârşit.

Publicul explodează într-un zgomot haotic, peste tot în jurul nostru. Sunetul e asurzitor, înecând totul.

— *S-a terminat!* strigă vocea crainicului, acoperind cacofonia. Da, staţi aşa, prieteni, ce s-a întâmplat azi în arenă? Este o pătrundere *fără precedent* în finala turneului! Aşteptăm mai multe…

S-a terminat, într-adevăr. Țin Artefactul de parcă viața mi-ar depinde de el. *Asta a fost. Dar a fost, oare, asta?* Un râset înecat îmi iese de pe buze şi toată energia mi se scurge. Vocea lui Asher se aude în canalul de comunicații şi strigă ceva entuziasmat, însă eu nu înțeleg ce spune. Nu mă pot concentra pe nimic, decât pe faptul că jocul s-a încheiat.

Apoi se întâmplă ceva ciudat.

Un şoc de electricitate mă străbate. Sar în sus. Un icnet la unison izbucneşte şi dinspre public, de parcă toți ar fi simțit asta în acelaşi timp. Numere şi informații clipesc deasupra jucătorilor, apoi dispar.

Ce-a fost asta? Stau pe loc, clipind, nesigură de ce s-a întâmplat. Apoi mă umplu de groază.

În fața mea, avatarul Shahirei dispare, înlocuit de Zero, cu armura lui întunecată şi coiful opac negru, sub cerul furtunos. Se uită la mine.

— Tu ai făcut asta! se răsteşte el, cu o voce furioasă.

— Ce am făcut? Eşti terminat! îi strig. La fel şi planul tău.

Ceva din cuvintele mele pare să-l surprindă pe Zero.

— Nu ştii.

Nu ştiu. Ce nu ştiu?

— Planul meu, spune el, era să-l opresc pe *Hideo.*

30

Poftim?

Clatin din cap, fără să înțeleg. Dar, înainte să pot răspunde, Zero dispare, când lumea Cercului de Argint din jurul nostru îngheață şi se întunecă. Când clipesc iar, sunt în camera mea de la hotel, iar jocurile au dispărut. Stau o clipă, speriată de tăcere. S-a terminat prea brusc. Am făcut-o, şi chiar dacă nu mi-am dat seama încă cine este Zero, ştiu că i-am oprit planurile, oricare ar fi fost ele.

Nu ştii. Planul meu era să-l opresc pe Hideo.

Ce naiba vrea să însemne asta? Ce nu ştiu? O voce mică îşi manifestă îngrijorarea undeva, în cotloanele minții.

Parcă la comandă, un mesaj îmi apare pe ecran. E Asher. Accept, iar fața lui familiară îmi apare pe ecran, de parcă ar fi în cameră cu mine. Are o expresie uşurată.

— Emi! exclamă el. Ai reuşit! Am câştigat!

Reuşesc să îi zâmbesc şi să mormăi ceva ca răspuns, dar cuvintele lui Zero îmi aleargă prin minte.

Unde eşti?

E un mesaj de la Hideo.

— Te sun eu înapoi, Ash, îi spun, apoi închei apelul şi îi răspund lui Hideo ca prin ceață.

Dacă-l văd personal, îmi va putea explica ce a vrut să spună Zero. Îi voi spune despre asta, iar el va şti la ce se referea.

La nici jumătate de oră mai târziu, uşa mea se deschide, iar eu ridic privirea şi îl văd pe Hideo intrând în camera mea, flancat de gărzi de corp. Face un semn din cap o dată înspre ei, iar ei se opresc imediat, la unison, ascultând atât de repede, de parcă ar fi programați. Apoi se întorc şi ies, lăsându-ne singuri. Nu l-am văzut pe Hideo de câteva zile, nu personal, iar inima mea tresaltă imediat, ca răspuns la prezența lui. Sar în picioare. *Poate explica ce se întâmplă.*

Hideo se opreşte în fața mea şi se încruntă, solemn.

— Ți-am spus să pleci.

Ceva din privirea lui mă face să mă opresc. Cuvintele lui Zero îmi revin în memorie, suspendate în spațiul dintre noi.

— Zero a fost în joc, spun eu. A falsificat Artefactele cu un virus. Mi-a spus ceva înainte să dispară, că era aici ca să îți dejoace ție planurile, mă încrunt şi eu. Nu

înțeleg ce vrea să spună.

Hideo rămâne tăcut.

— Adică, continui eu, acum temându-mă să mă opresc din vorbit, am crezut că planurile lui erau să declanşeze distrugerea NeuroLink, poate să-i rănească pe toți cei conectați, însă nu ştiam *de ce.* Mă uit la Hideo, dintr-odată nedorind să aflu răspunsul. Tu ştii?

Hideo îşi pleacă fruntea. E încruntat, şi întreaga sa postură strigă cât de puțin îşi doreşte să răspundă.

Zero nu poate avea dreptate, nu? Ce nu ştiu eu?

— Despre ce vorbeşte? insist, de data asta cu o voce mai blândă.

Hideo se uită în sfârşit la mine. E o expresie bântuită, în spatele căreia se ascunde acum băiatul curios şi jucăuş. E aceeaşi seriozitate cu care m-am obişnuit pe chipul lui, însă e prima dată când simt că e mai mult decât expresia unui creator tăcut. După o vreme, oftează şi îşi trece mâna prin păr. Un ecran familiar apare între noi.

Te Conectezi cu Hideo?

— Îți voi arăta, îmi spune.

Ezit. Apoi accept invitația.

Un strop din emoțiile sale mă atinge când se stabileşte Conexiunea. E obosit şi amărât de ceva. Dar e şi optimist. În legătură cu ce?

— Căutăm întotdeauna moduri de a ne îmbunătăți viața cu ajutorul maşinăriilor, începe el. Cu date. Deja, de o vreme, muncesc ca să dezvolt inteligența artificială perfectă, un algoritm care, implementat prin NeuroLink, ar putea să ne rezolve problemele mai bine decât orice

poliție.

Mă încrunt.

— Să ne rezolve problemele? Despre ce vorbeşti?

Hideo deschide un alt ecran între noi, cu o mişcare subtilă a mâinii. Arată ca un oval de culori, nuanțe de verde şi de albastru, de galben şi de mov, mişcându-se mereu.

— Te uiți în interiorul minții unui utilizator NeuroLink, îmi explică el.

Apoi mai face o mişcare. Ovalul este înlocuit cu altul, cu propriile culori care se modifică.

— Şi încă unul.

Mişcare.

— Şi încă unul.

Mă uit, fără să cred.

— Astea sunt toate mințile utilizatorilor? Le poți vedea gândurile? Poți vedea ce au în *creier*?

— Pot face şi mai mult decât doar să *văd.* NeuroLink a avut mereu o interfață cu creierul uman, continuă Hideo. Asta e ceea ce a făcut realitatea sa virtuală atât de eficientă şi de realistă. Asta a făcut ochelarii speciali. Ştiai asta. Până acum, am folosit interfața ca pe un sistem de informații unidirecțional – codul crea şi afişa doar ceea ce-şi dorea creierul nostru. Mişti brațul, codul îți mişcă brațul virtual. Creierul tău este cel care deține controlul. Se uită intens la mine. Dar informațiile circulă bidirecțional.

Mă străduiesc să înțeleg ce vrea să-mi spună. *Invenția lui Hideo foloseşte cel mai bun generator de efecte 3D din lume – propriul creier – pentru a crea cele mai incredibile iluzii de realitate.*

Cea mai bună interfață creier-computer din lume.

Clatin din cap, fără să cred ce aud.

— Ce încerci să spui?

Hideo se uită lung la mine, înainte să răspundă.

— Sfârşitul jocului, răspunde el, a activat abilitatea NeuroLink de a-şi controla utilizatorii.

NeuroLink îşi poate controla utilizatorii.

Ideea mă loveşte atât de tare, încât abia mai pot respira. Utilizatorii ar trebui să poată controla NeuroLink cu propriile minți. Dar asta se poate folosi şi invers – tastează o comandă şi foloseşte-o ca să-i spui creierului ce să facă. Tastează destule comenzi, iar creierul poate fi controlat permanent. Iar Hideo a creat un întreg algoritm care să facă asta.

Fac un pas înapoi, ținându-mă de noptieră.

— Controlezi ce gândesc oamenii… prin *cod*?

— Lentilele de Warcross au fost gratuite, îmi aminteşte Hideo. Au fost trimise către aproape fiecare persoană din lume, în aproape toate colțurile lumii.

Ştirile despre cozi de aşteptare imense, transporturi furate. Acum înțeleg de ce Hideo nu era îngrijorat de marfa furată – cu cât ajungea la mai multe persoane, cu atât mai bine.

Hideo deschide o altă imagine reprezentând interiorul minții unui utilizator. De data asta, culorile din oval sunt roşu aprins şi mov.

— NeuroLink poate spune dacă emoțiile unui utilizator se schimbă în furie, spune el. Poate spune dacă se pregăteşte să comită un act violent, şi ştie asta cu o acuitate incredibilă.

Modifică câmpul nostru vizual către persoana în sine. Este cineva care se gândeşte dacă să scoată sau nu pistolul din buzunarul hainei. Are fruntea scăldată de

sudoare. Se pregăteşte să jefuiască un magazin.

— Asta se petrece chiar acum? reuşesc să spun.

— În centrul oraşului Los Angeles.

Chiar când persoana ajunge la intrarea în magazin, ovalul de un roşu aprins care-i reprezintă mintea clipeşte. Noul algoritm NeuroLink îi resetează culorile. Stacojiul aprins devine un amestec blând de albastru, verde şi galben. Pe ecranul care transmite în direct, omul înlemneşte. Nu mai scoate pistolul. Pe chipul lui apare o lipsă ciudată de expresie, care mă înfioară. Apoi, când chipul i se calmează, clipeşte, iese şi porneşte în jos pe stradă, uitând de magazin.

Hideo îmi arată alte filmări cu evenimente care se petrec simultan în lume. Hărțile colorate ale milioanelor de oameni, toate controlate de un algoritm.

— Pe măsură ce trece timpul, spune Hideo, codul se va adapta la mintea fiecărei persoane. Se va *calibra,* va deveni mai bun, va adăuga la răspunsurile automate fiecare detaliu specific despre ce ar putea face o persoană. Va deveni sistemul de securitate perfect.

Din filmări, oamenii nici măcar nu ştiu ce îi loveşte, şi chiar dacă ar şti, codul i-ar opri să se gândească la asta.

— Dar dacă oamenii nu-şi doresc asta? Dacă vor înceta să mai folosească NeuroLink şi lentilele?

— Ții minte ce ți-am spus când ți-am dat prima dată o pereche?

Îmi amintesc cuvintele lui exact când spune asta. *Lentilele lasă în urmă un strat fără efecte nocive pe suprafața ochiului, gros de doar un atom. Acesta se comportă ca un conductor între lentile şi corp.*

Stratul acela care rămâne va păstra persoana

conectată la NeuroLink, chiar dacă-şi scoate lentilele.

Am înțeles planurile lui Zero pe dos. A vrut să distrugă ideea asta cu acel virus din Artefactele false. A vrut să-l asasineze pe Hideo ca să-l oprească. Ne-a pus o bombă în dormitor ca să mă țină departe de jocuri şi de îndeplinirea scopului lui Hideo. Şi poate *de aceea* Hideo nu a oprit finala, când a văzut că lucrurile nu merg bine. A vrut să-l opresc pe Zero, ca să-şi pună planul în aplicare.

Face asta din cauza lui Sasuke. A creat toate astea pentru ca nimeni să nu mai aibă vreodată aceeaşi soartă ca fratele lui, pentru ca nicio familie să nu mai treacă prin asemenea momente. Conversația noastră îmi joacă prin minte. *Ai creat Warcross pentru el,* îi spusesem. Şi îmi răspunsese: *Pentru el fac totul.*

Oare Kenn ştie despre plan? Toată lumea a fost de acord de la început?

— Nu poți, spun eu, răguşită.

Asta nu îl tulbură.

— De ce nu? întreabă.

— Nu poți fi serios. Râd scurt, fără să mă amuz. Vrei să devii… *dictator*? Să controlezi toată lumea?

— Nu eu. Hideo mă priveşte la fel de pătrunzător ca la prima noastră întâlnire. Dacă dictatorul este un algoritm? Un cod? Dacă acest cod poate face lumea mai bună, poate opri războaiele cu un singur rând de text, poate salva vieți cu un sistem automat? Algoritmul nu are un ego. Nu-şi doreşte putere. E programat doar să facă bine, să fie corect. E acelaşi lucru cu legile şi guvernările – doar că poate, de asemenea, să pună legea în aplicare imediat, peste tot şi mereu.

— Dar tu controlezi algoritmul.

— Aşa este.

Ochii i se mijesc.

— Nimeni nu te-a ales! mă răstesc.

— Şi nu ți se pare că oamenii nu prea se descurcă atunci când vine vorba să-şi aleagă liderii? îmi răspunde el.

— Dar nu poți face asta! Ne iei ceva ce ne face *umani!*

Hideo se apropie.

— *Ce* este ceea ce ne face umani, mai precis? Alegerea de a ucide sau de a viola? De a bombarda şi de a face război şi de a distruge? De a răpi copii? De a împuşca nevinovați? *Asta* e partea aceea a umanității care nu trebuie luată? Oare *democrația* a putut vreodată opri toate astea? Am încercat deja să răspundem prin legi – însă cei care aplică legea nu pot fi peste tot în acelaşi timp. Nu pot vedea totul. Şi dacă eu pot? Aş fi putut opri persoana care l-a răpit pe Sasuke – NeuroLink poate opri pe oricine doreşte acum să facă asta unui copil. Pot elimina tendințele criminale din nouăzeci la sută din populație şi pot lăsa forțele de ordine să se ocupe de acei zece la sută.

— Adică vei controla nouăzeci la sută din populația lumii.

— Oamenii îşi pot trăi viețile, îşi pot îndeplini dorințele, se pot bucura de lumile lor fantastice, pot face tot ce vor. Eu nu îi împiedic. Pot face tot ce vor, câtă vreme nu e un delict. Nimic din viețile lor nu se schimbă, în afară de asta. Aşa că *de ce nu*?

Tot ce spune Hideo pare contradictoriu, iau eu mă trezesc prinsă la mijloc, fără să ştiu ce să cred. Mă gândesc la oraşul meu, la faptul că vânătoarea mea de

recompense a început fiindcă poliția nu mai făcea față infracționalității în creştere din oraşul New York. Mă gândesc că situația e aceeaşi cam peste tot. *Pot face tot ce vor, câtă vreme nu e un delict. Nimic din viețile lor nu se schimbă, în afară de asta.*

Doar că renunță la libertate. Adică lucrul care schimbă totul.

— NeuroLink este o parte esențială din viața cotidiană, spune Hideo. Oamenii lucrează în interiorul său, îşi construiesc afaceri pe baza sa şi sunt prinşi de distracția pe care o oferă. *Vor* să folosească rețeaua.

Îmi dau seama că, evident, are dreptate. De ce ar vrea cineva să renunțe la o realitate fantastică perfectă, doar fiindcă trebuie să renunțe şi la libertate? Care e scopul libertății, dacă realitatea în care trăieşti e oribilă? Ar fi ca şi cum ai spune lumii să nu mai folosească internetul. Şi chiar dacă mă trec fiori la ideea că am purtat lentilele NeuroLink – şi încă le port –, tot simt o durere ascuțită la ideea de a nu mă mai autentifica niciodată în rețea şi de a abandona totul.

Chiar şi fără stratul acela de pe ochi, oamenii ar continua să folosească NeuroLink. Nici măcar nu ar crede ce le face. Şi chiar dacă ar începe să se certe între ei cu privire la implicațiile manipulării NeuroLink, viețile lor cam depind acum de asta. Oricine nu este logat în NeuroLink chiar acum va utiliza rețeaua curând, activând acest nou algoritm în secunda în care începe. Într-un final, toată lumea o va avea instalată în minte. Iar asta îi va da lui Hideo control asupra tuturor.

Poate că nimănui nu îi va păsa.

— Dar protestatarii? încerc eu. Lupta pentru justiție, sau greşelile, sau pur şi simplu respectul pentru

cei care nu sunt de acord cu tine? Ce fel de legi vor fi aplicate, mai precis? Strâng pumnii. Cum poate inteligența ta artificială să judece pe toată lumea sau să înțeleagă *de ce* fac ceea ce fac? Cum ştii că nu vei merge prea departe? Nu o să aduci pacea în lume de unul singur.

— Toată lumea laudă sus şi tare pacea mondială, spune Hideo. Se folosesc de ea ca de un răspuns drăguț la întrebări fără rost, ca să sune bine. Ochii lui mă ard până în suflet. Eu sunt obosit de toate ororile lumii, aşa că o să le *forțez* să se încheie aici.

Mă gândesc la acele vremuri de după moartea tatei, când mă luam la bătaie la şcoală sau strigam lucruri pe care apoi le regretam. Mă gândesc la ce am făcut ca să o apăr pe Annie Pattridge. Codul lui Hideo m-ar fi oprit. Ar fi fost bine? De ce simt că mi se răsuceşte un pumnal în inimă, când ştiu că ăsta e motivul pentru care m-a adus în Tokio? *Toate acele avertismente în care-mi spunea să plec.*

— M-ai mințit, îi spun, cu o voce serioasă.

— Nu eu am fost cel care te-a atacat. Ochii lui Hideo sunt blânzi şi fermi. Nu eu am fost cel care a distrus lucruri prețioase pentru tine. Există rău adevărat pe lume, şi acela nu sunt eu.

Zero a distrus lucrurile care contau cel mai mult pentru mine: fragmentele mele de trecut, ornamentul şi tabloul tatei. *Amintirile mele.* Hideo este cel care mi-a oferit o cale să stochez acele amintiri, care m-a salvat de la a fi aruncată în stradă, care-şi jeleşte fratele, îşi iubeşte familia şi creează lucruri frumoase.

Zero se foloseşte de violență ca să-şi susțină cauza. Hideo îşi susține cauza prevenind violența. O parte din

mine, o parte calmă, vede că există o logică în planul lui, chiar dacă mă dezgustă ideea.

Hideo oftează şi priveşte în altă parte.

— Când te-am angajat, tot ce voiam era să opresc un hacker despre care ştiam că încearcă să mă *oprească.* Nu ştiam că… Ezită, apoi abandonează fraza. Nu voiam să continui să lucrezi pentru mine fără să înțelegi importanța a ceea ce făceai.

— Păi, am continuat să lucrez pentru tine. Şi m-ai lăsat, fără să-mi spui de ce.

Toate acele momente când ezitase în prezența mea, fără să vrea să ne ducă mai departe. Momentul când s-a decis să-mi dea drumul să plec. Retragerea mea din echipa Cavalerilor Phoenix. Încercase, în felul său, să-şi continue singur planurile. Lentilele pe care le port sunt reci, de parcă ar fi ceva străin şi ostil. Mă gândesc la versiunea piratată de Warcross pe care o folosesc. Oare e sigură?

Hideo se apleacă suficient ca buzele noastre să se atingă. Partea aceea din mine făcută din instincte pure se agită, dorindu-şi cu disperare să închidă distanța dintre noi. Ochii săi sunt atât de întunecați acum, încât zici că-s aproape negri, iar expresia îi e bântuită. *Fiecare problemă are o soluție, nu-i aşa? Vreau să-ți dovedesc că există o logică în planurile mele.* Se încruntă. *Pot să-ți arăt partea bună a lucrurilor, dacă-mi dai voie. Te rog.*

Prin Conexiune, îi simt sinceritatea, ambiția arzătoare de a face lucrurile corect, dorința sa de a mi-o dovedi. Când mă uit în ochii lui, recunosc bărbatul curios, pasionat şi inteligent pe care l-am văzut prima dată în biroul lui, arătându-mi cea mai nouă creație a sa. E aceeaşi persoană. *Cum* poate fi aceeaşi persoană?

Expresia lui rămâne nesigură.

Nu pleca, Emika, spune el.

Înghit cu greu. Când răspund, răspund cu vocea mea reală. E calmă acum, aproape rece.

— Nu te pot susține în asta.

Aproape că simt cum i se rupe inima, lovită chiar unde riscase să o deschidă în fața mea, unde mă lăsase să văd rana pulsândă din interior. Se încrezuse în mine, gândindu-se că poate voi fi persoana care i se va alătura. Probabil se gândise că n-aveam de ce să n-o fac – fiindcă îi înțelegeam suferința cauzată de pierdere, iar el, pe a mea. Ne înțeleseserăm unul pe celălalt… sau aşa am crezut.

Deodată pare singur, vulnerabil, chiar şi hotărât cum e acum.

— Emika, spune el, într-o ultimă încercare de a mă convinge.

Inspir adânc, apoi întrerup Conexiunea. Firul subtil de emoții e tăiat brusc.

— Te voi opri, Hideo.

Ochii lui devin distanți, iar zidurile familiare se ridică din nou, până când mă priveşte în acelaşi fel în care o făcuse la prima noastră întâlnire. Se îndepărtează. Îmi studiază chipul, de parcă ar fi pentru ultima dată.

— Nu vreau să-ți fiu duşman, zice el încet. Dar voi face asta, cu sau fără tine.

Simt cum şi inima mea se frânge, dar rămân fermă. Nici el, nici eu nu renunțăm, aşa că vom continua să stăm pe două creste opuse ce mărginesc o prăpastie.

— Atunci va trebui s-o faci de unul singur.

31

Străzile din Tokio sunt în continuare mult mai pustii decât le-am văzut vreodată. Tai drumul pe skateboard, cu părul fluturând în urma mea şi cu ochii înlăcrimați de la vânt.

Cât de complicat a devenit totul. Nu cu multă vreme în urmă, îmi croiam drum prin centrul aglomerat din New York City, nevrând altceva decât să am suficienți bani ca să mă țin departe de viața pe străzi. Hideo era pe-atunci o copertă de revistă, o privire într-un articol, o fotografie într-un reportaj, un titlu de tabloid. Acum e cineva pe care mă străduiesc să-l înțeleg, cineva cu o mie de versiuni diferite ale sinelui, pe care încerc să le pun cap la cap.

În jurul meu, singurele titluri fierbinți sunt cele care conțin acuzații că rezultatele finalei nu au fost corecte, că jocul a fost compromis de energizante ilegale. Fanii doresc ca meciul să se rejoace. Teorii ale conspirației au apărut în comunitățile de fani, pretinzând că vreun angajat a plantat energizantele ca glumă, sau că Henka Games a dorit să-şi crească audiența, sau că jucătorii au descoperit cumva secrete ascunse în lumea finalei. Dacă s-ar arunca şi adevărul printre toate speculațiile, nimeni n-ar face diferența.

Toată lumea îşi continuă treburile, fără să-şi dea seama de modificarea subtilă, atât de importantă, în NeuroLink, care acum le poate controla viețile. Şi oare e ceva diferit? Nu am fost cu toții conectați oricum, de ani de zile, complet dependenți de această lume de dincolo de realitate? Suntem dispuşi să renunțăm atât de uşor? Poate Hideo să mă prindă acum, spunând pur şi simplu

poliției să mă aresteze? Mi-ar face asta? Când nu va mai avea răbdare? Când se va întoarce complet împotriva mea?

Trebuie să găsesc o metodă de a-l opri eu prima. Înainte să mă oprească el pe mine.

Îmi scot telefonul vechi şi crăpat, iar programelul îmi permite să îi găsesc pe ceilalți Cavaleri Phoenix fără să fiu supusă noului algoritm NeuroLink. S-au adunat într-un apartament în suburbii despre care pot doar presupune că-i aparține lui Asher.

Primesc un mesaj. E dintr-o sursă criptată, necunoscută. Probabil Hideo. Mă forțez să-l ignor, clipind ca să-mi scot umezeala din ochi, în timp ce împing placa la cea mai mare viteză de-a lungul unei benzi goale de autostradă.

Când soarele începe să apună, scăldând oraşul în nuanțe de auriu, mă opresc la o intersecție liniştită din suburbii, unde oraşul cedează terenul dealurilor şi străzilor înguste. Mă uit la o casă cu poartă şi trei etaje, decorată simplu, cu lemn întunecat şi alb.

Asher mă întâmpină la uşă. Mă invită repede înăuntru, apoi mă conduce în living, unde s-au adunat deja Hammie şi Roshan. Se ridică. Hammie mă îmbrățişează. O secundă mai târziu, mai văd şi jucători din alte echipe pe canapele. Ziggy Frost. Abeni Lea, de la Cavalerii Norilor. Şi Tremaine e prezent, stând vizibil la distanță de Roshan, însă cei doi sunt întorşi unul spre celălalt, de parcă ar fi vorbit cu o clipă în urmă. Tensiunea dintre ei, pe care am simțit-o mereu, pare să fi scăzut acum, dacă nu cumva a dispărut complet.

— Şi acum ce facem? întreabă Hammie, după ce ne aşezăm cu toții.

E întâmpinată de o tăcere lungă.

— Eu am o versiune piratată de Warcross, răspund. Nu cred că sunt afectată în acelaşi fel. Poate găsesc o soluție similară şi pentru voi.

Le spun ce s-a întâmplat de la început, despre cum m-a angajat Hideo după prima intruziune în joc, despre întâlnirile mele cu el, despre revelația a ce se s-a întâmplat când Zero a apărut în finală. Vorbesc până se aprind felinarele, iar Asher trebuie să aprindă lumina şi în living.

— L-am văzut apărând în joc, termin eu, în clipa aceea din finală când am simțit toți şocul acela de electricitate statică. E prima dată când am văzut orice date despre el.

Tremaine se uită la mine.

— Şi tu l-ai văzut? Am crezut că numai eu!

Ceilalți intervin.

— Şi eu l-am văzut, intervine Asher. Avea un coif opac şi un nume [nul] deasupra capului. Purta armură neagră.

Hammie spune acelaşi lucru, la fel şi Roshan.

Toată lumea l-a văzut pe Zero atunci. Asta înseamnă că s-a expus în afara programului meu, că, în acea secundă, toate datele sale au fost expuse. *Toate datele sale.*

Brusc, mă îndrept şi încep să tastez. Deschid contul meu de Warcross, apoi Lumile mele cu Amintiri. Acum există o singură Amintire acolo, cea a finalei.

— Trebuie să verific ceva, mormăi eu, în timp ce ceilalți se adună lângă mine.

Accesez Amintirea, partajând-o cu ceilalți, ca să vadă şi ei ce văd eu. Lumea dispare pe moment,

plasându-mă înapoi în ce am înregistrat. Văd începutul jocului, şi apoi podurile, roboții ieşind din hangare, lupta. Rulez mai repede totul, până la final. Acolo las să meargă la viteză normală, până în clipa şocului electric, când Zero s-a aflat brusc în fața mea. Pauză.

Am înregistrat datele.

Pot să îi văd contul.

— Ems, spune Asher de lângă mine, privind Amintirea. Acum poți afla cine este?

Cu degetele tremurând, derulez prin contul personal al lui Zero.

Iată-l, desigur. Declanşatorul l-a expus, doar pentru o fracțiune de secundă, însă a fost suficient. Mă uit la informațiile din cont care se afişează între noi, plutind în centrul livingului.

Există un nume, un nume *real,* care pluteşte lângă o fotografie a utilizatorului *real* care este Zero. Nici măcar nu e nevoie să citesc numele ca să ştiu cine e. La mine se uită versiunea mai tânără a lui Hideo, un băiat care arată aşa cum arăta Hideo acum câțiva ani. Un băiat de vârsta mea. Ochii mei revin asupra numelui, fără să creadă ce văd.

Sasuke Tanaka

●●●●●

Mai târziu în acea seară, părăsesc apartamentul şi merg în curtea din față. Am nevoie de aer. Felinarul de lângă casa lui Asher aruncă un grilaj de lumină pe trotuar, iar eu decid să mă concentrez asupra lui, forțându-mă să-mi eliberez mintea şi să găsesc un

moment de liniște. Apoi privesc în sus, căutând stelele. Sunt doar câteva care se văd de aici, puncte împrăștiate reprezentând restul Căii Lactee, invizibilă fără o suprapunere virtuală. Nu-mi pasă. Pentru prima dată, e reconfortant să văd lumea reală așa cum este, în loc de versiunea amplificată prin NeuroLink.

Sasuke. *Sasuke.*

Întrebări infinite mi se rotesc prin minte. Nu e cu putință ca Hideo să știe despre asta. Ar fi menționat, dacă ar fi știut – poate chiar s-ar fi oprit. Dar cum e posibil? Sasuke a dispărut cu ani în urmă, luat de un răpitor necunoscut. De ce a reapărut ca hacker, încercând să-l oprească pe Hideo? De ce nu a apărut în fața lui Hideo însuși, ca să-i spună cine este? Își amintește măcar de trecut, știe că Hideo e fratele lui? Cine îl controlează? Pentru cine lucrează? Și de ce vrea să rămână incognito?

Oare e real?

Mă așez și-mi cuprind genunchii cu brațele. Ce va însemna asta pentru Hideo, dacă află? *S-ar opri, dacă ar ști?* Vreau să se oprească? Ce e mai rău, o lume în care Hideo se luptă *contra* violenței sau una în care Zero luptă *folosind-o?*

Mă întreb ce gânduri îi trec acum prin cap lui Hideo și am nevoie de toată voința să nu-l caut, să nu mă Conectez cu el, să nu simt ce simte, să nu-i trimit un mesaj ca să-i pot auzi vocea.

Un mesaj. Îmi privesc telefonul, amintindu-mi de nota criptată pe care am primit-o mai devreme. O voce micuță îmi spune să nu-l deschid, să nu fac ceea ce încearcă Hideo să mă convingă. Dar degetul meu plutește încă deasupra mesajului și, după o ezitare,

decid să îl deschid.

Nu e de la Hideo, ci de la Zero.

Oferta mea rămâne valabilă.

Se aude un *ding* slab, alertându-mă că tocmai am descărcat ceva în cont. Mâna îmi îngheață deasupra noilor fişiere.

Sunt Amintirile mele. *Lumile mele cu Amintiri.* Icnesc uşor când le văd, una după alta, Amintirile cu tata pe care Zero le-a furat, acum revenind la viață, de parcă nu ar fi dispărut.

Mi le-a înapoiat.

Mâna începe să-mi tremure. Apoi închid ochii şi îmi cuprind strâns picioarele cu mâinile, îmbrățişându-le de parcă mi-ar fi fost redată viața. Când deschid iar ochii, mi s-au umezit.

Oferta mea rămâne valabilă.

Oferta. De ce îmi dă înapoi ce mi-a luat? Cum îndrăzneşte să pretindă că mi le înapoiază ca pe un dar, de parcă mi-ar face o favoare? Îmi imaginez silueta lui întunecată în peştera aceea roşie, vocea lui groasă, scăzută. Îmi imaginez straturile de armură neagră care-mi cuprinseseră brațele şi corpul, transformându-mă în altcineva.

— Salut!

Gândurile mi se risipesc. Îmi şterg repede ochii şi întorc capul ca să-l văd pe Tremaine lângă mine.

— Salut, mormăi şi eu, ascunzând telefonul.

Tremaine îmi remarcă mişcarea, dar chiar dacă se uită la mine suspicios, nu comentează. Suficiente secrete au fost dezvăluite azi.

— Am fost contactat de un alt vânător de recompense, spune el, ridicându-şi braţele peste cap.

Felinarele îi luminează pielea palidă.

— Unul de-ai lui Hideo? întreb, uitându-mă la el.

Încuviinţează.

— Cred că ne-am încrucişat drumurile când eram în ţinutul de jos. Stătea cu avatarurile şi privea loteria asasinatelor. Dacă lucrăm împreună, îl putem găsi. Ne poate ajuta. Suntem printre puţinii din lume care înţeleg şi cum funcţionează Warcross şi cum este Hideo ca angajator.

Mesajul lui Zero îmi răsună în minte. Mă întorc din nou şi dau din cap că da.

— Atunci, hai să mergem în Lumea Întunecată. Găsim noi o metodă de a-l contacta. Putem descoperi o soluţie.

— Să-l oprim pe Hideo? întreabă Tremaine. Sau pe Zero?

Mă gândesc la privirea intensă a lui Hideo, la geniul lui de neegalat. Mă gândesc cum şi-a sprijinit capul de mine şi cum mi-a şoptit numele. Mă gândesc la cum privea stelele, căutând o soluţie să lase în urmă trecutul. Mă gândesc la ultimele cuvinte pe care ni le-am spus. Apoi mă gândesc la vocea surprinsă a lui Zero, la furia lui din finală, la felul în care mi-a furat Amintirile şi apoi mi le-a dat înapoi.

Oricine are un preţ, spusese el. *Care este al tău?*

Tremaine îmi întinde o mână şi, după o vreme, o accept, lăsându-l să mă ajute să mă ridic. Apoi stăm o vreme acolo, fără să ne mişcăm, privind la strălucirea electrică a oraşului Tokio. Ghetele mele sunt orientate spre oraş, inima mi-e suspendată între două alegeri,

neştiind ce să facă mai departe.

Mulţumiri

Toate cărțile mele au câte puțin din mine în ele, dar mai ales *Warcross.* (Ca să înțelegeți ce vorbesc, unul dintre câinii mei corgi apare în cartea asta! Era fundul lui gras cel care se fâțâia pe holul lui Hideo. Te iubesc, Koa!) însă n-aş fi putut scrie această poveste fără ajutorul celor mai strălucite minți pe care le cunosc.

Pentru regina mea agent, Kristin Nelson, îți mulțumesc pentru entuziasmul arătat față de *Warcross* încă de la început, pentru notițele tale grozave, pentru idei şi feedback şi pentru toată munca depusă ca să susții cartea, la fel ca şi pe cele din trecut. Chiar nu ştiu ce m-aş face fără tine.

Pentru editorii mei de neegalat, Jen Besser şi Kate Meltzer, fiindcă m-ați impulsionat, cu fiecare nouă rundă de editări, şi v-ați asigurat că e cea mai bună carte din câte pot fi. Pentru Anne Heausler, geniu al corecturilor – pur şi simplu mă minunez de mintea ta. Mulțumesc pentru tot!

Aceasta este a şaptea carte scoasă împreună cu echipa fantastică a celor de la Putnam, Puffin şi Penguin Young Readers, şi de fiecare dată sunt mai uimită şi mai inspirată de tot ce faceți voi: Marisa Russell, Paul Crichton, Theresa Evangelista, Eileen Savage, Katherine Perkins, Rachel Cone-Gorham, Anna Jarzab, Laura Flavin, Carmela Iaria, Venessa Carson, Alexis B. Watts, Chelsea Fought, Eileen Kreit, Dana Leydig, Shanta Newlin, Elyse Marshall, Emily Romero, Erin Berger, Brianna Lockhart şi Kara Brammer. Cum de sunt atât

de norocoasă încât să lucrez cu voi toți? Nu ştiu încă, dar sunt foarte recunoscătoare. O notă specială de recunoştință pentru Wes (Cream Design), care a creat spectaculoasa copertă 3D a romanului.

Pentru Kassie Evashevski, extraordinarul meu agent de film – înseamnă enorm pentru mine că această carte a ajuns la tine. Sunt foarte recunoscătoare. Pentru Addison Duffy: cât de mult mă bucur că ne-am întâlnit în realitate! Mulțumesc pentru ajutorul neprețuit.

Pentru scumpele, dragile şi aprigele mele Amie Kaufman, Leigh Bardugo, Sabaa Tahir şi Kami Garcia: mulțumesc că m-ați ascultat vorbind despre *Warcross* încă de când era în faşă, că m-ați ajutat să construiesc povestea, că mi-ați spus cuvinte frumoase despre carte şi m-ați făcut mereu să zâmbesc, şi pentru că sunteți cele mai bune prietene.

Pentru prietenii mei dragi, care mi-au oferit un feedback extrem de valoros: JJ (S. Jae-Jones), una dintre primele persoane care a citit *Warcross*; Tahereh Mafi, pentru că mi-a răspuns cu generozitate la toate întrebările (tot ce e modern în carte e inspirat de tine!); Julie Zhuo, pentru înțelepciunea şi cunoştințele tale într-ale tehnologiei, şi pentru prietenia ta (28 de ani şi numărătoarea continuă!); Yulin şi Yuki Zhuang, pentru că ne-ați dus pe mine şi pe Amie prin Tokio şi pentru că ştiți *totul* despre oraş, şi pentru că sunteți două dintre cele mai amabile persoane pe care am fost suficient de norocoasă să le cunosc; Mike Sellers, pentru cunoştințele tale infinite despre toate lucrurile şi pentru ajutorul tău generos; Sum-yan Ng şi David Baser, pentru şedințele de brainstorming de pe străzi, târziu în noapte, şi pentru numeroase sfaturi folositoare; şi Adam

Silvera, pentru tot ce ştii despre New York City şi pentru că eşti un super-erou. Mulțumiri speciale pentru Ryh-Ming Poon, pentru ideile tale din domeniu (şi iubirea pentru mâncare bună!).

The Think Tank, grupul de opt interni din care am făcut parte ca nou-venită în industria jocurilor video, merită să-şi aibă propria mențiune: cele şase luni petrecute la voi continuă să fie una dintre amintirile mele favorite. Cam tot ce ştiu despre jocuri am învățat de la voi. (Notă: runda de Mario Kart menționată în carte, cu scoica aceea albastră, epică, aruncată chiar pe linia de sosire? Acela a fost un joc real pe care l-am jucat. Îngrozitor.)

Pentru soțul meu, coleg şi fost intern la Think Tank, şi cea mai bună persoană, Primo Gallanosa: mulțumesc că ai citit cele 120.582.015 versiuni ale *Warcross,* pentru ideile tale amuzante de joc şi pentru că ştii întotdeauna cum să mă faci să râd.

Pentru mama, care nu e deloc ca mama Emikăi: hotărârea, pasiunea şi mintea Emikăi sunt toate inspirate de tine. Eşti cea mai capabilă, altruistă şi motivantă persoană din câte cunosc. (Talentul la gătit al lui Hideo? Tot de la tine, evident!)

Pentru bibliotecarii, profesorii, librarii, cititorii şi iubitorii de cărți din toată lumea: mulțumesc, mulțumesc, mulțumesc pentru tot ceea ce faceți! Să împărtăşesc poveşti cu voi este cea mai mare onoare.

În sfârşit, pentru toate gamerițele – voi ați inspirat cartea asta.

CÂND UN JOC NUMIT WARCROSS CAPTEAZĂ ATENȚIA ÎNTREGII LUMI, O FATĂ ÎȘI CROIEȘTE DRUM ILEGAL ÎN CELE MAI ASCUNSE COTLOANE DIGITALE.

Pentru milioanele de utilizatori care se loghează în fiecare zi, Warcross nu e un simplu joc, ci un mod de viață. Obsesia a început cu zece ani în urmă, iar fanii s-au întins acum pe întregul mapamond. Unii se grăbesc să scape de realitate, iar alții speră să facă profit. Zbătându-se să supraviețuiască, tânăra hackeriță Emika Chen lucrează ca vânător de recompense, urmărind jucători care pariază ilegal pe Warcross. Dar competiția este nemiloasă, iar supraviețuirea, deloc ușoară. Ca să facă rapid rost de bani, Emika își asumă un risc și intră ilegal în jocul de deschidere al Campionatului Internațional de Warcross, însă alunecă accidental în plină acțiune și se transformă peste noapte în subiect de senzație.

Convinsă că va fi arestată, Emika este șocată când, în schimb, primește un apel de la misteriosul creator al jocului, tânărul miliardar Hideo Tanaka. Oferta este de nerefuzat: el are nevoie de un spion în turneul de anul acesta, pentru a descoperi originea unei probleme de securitate, și dorește ca Emika să preia acest rol. Cât ai clipi, tânăra e transportată la Tokio și aruncată într-o lume a faimei și bogăției, la care îndrăznise numai să viseze. Curând, însă, investigațiile sale dezvăluie un complot sinistru, cu urmări grave pentru întregul imperiu Warcross.

În acest thriller SF, autoarea Marie Lu creează o lume captivantă, fermecătoare, în care să alegi în cine să ai încredere poate fi cel mai periculos pariu dintre toate.

Warcross nu se compară cu nimic din ce ați citit înainte.
Este inteligent, romantic, surprinzător, și totuși explodează de culoare, acțiune și viteză.
Am zburat printre paginile cărții, este absolut fantastică!
SABAA TAHIR, autoarea bestsellerului **Elias și spioana Cărturarilor**

Un prim volum excepțional al unei serii cyberpunk,
punctat de momente romantice și întorsături de situație demne de un thriller.
KIRKUS REVIEWS

ISBN: 978-606-793-141-9
ISBN: 978-606-793-142-6
9 786067 931426
www.edituracorint.ro

LEDA EDGE
thriller SF